



UNIVERSIDAD DE LA REPÚBLICA

FACULTAD DE PSICOLOGÍA

Una apertura a la subjetividad de la sociedad contemporánea:
la tecnología del smartphone y el cyborg como figuración y
realización política.

Tipo: Ensayo académico.

Tutor: Prof. Agdo. Dr. Gonzalo Correa Moreira.

Revisor: Asist. Dr. Diego González.

Estudiante: Cecilia Priore CI: 4.765.406-8

Montevideo, 31 de octubre de 2023.

Introducción

Las transformaciones tecnológicas no son exclusivas de nuestra época, pero las de nuestro tiempo se caracterizan por su rápida y masiva proliferación. La tecnología es inherente a lo humano y, por ende, participa activamente en la configuración de los procesos de producción de subjetividad. A partir de esto la pregunta que emerge es de qué modo en el entramado tecnológico contemporáneo, caracterizado por la digitalización de la vida, se diagraman nuestras subjetividades o, dicho de otro modo, qué es lo que caracteriza a nuestra subjetividad teniendo en cuenta las propias cualidades de la trama tecnológica en la que participamos.

El *smartphone* es, sin dudas, una de las tecnologías más representativas de nuestros tiempos, con la característica particular de estar presente a nivel global, atravesando múltiples sociedades y culturas. A esto se suma una cualidad específica: se trata de una tecnología que tiene la potencialidad de personalizarse y generar una relación íntima con su usuario/a, relación que podemos pensar a través de la figura del *cyborg* como organismo cibernético. Así, el *smartphone* —o teléfono inteligente— se ha vuelto un dispositivo que nos acompaña en la gran mayoría de nuestras actividades cotidianas y se trata, por tanto, de una entidad que participa directamente de nuestros procesos de subjetivación.

La imagen del *cyborg* nos permitirá pensar esta relación íntima que se produce entre lo humano y lo tecnológico, relación recíproca que posibilita la emergencia de posiciones subjetivas singulares. Del mismo modo, nos permitirá la exploración de modalidades únicas de conexión entre lo orgánico y lo tecnológico como una forma de descentrar la mirada de lo humano para pensar los procesos psicológicos y sociales, con atención en la pluralidad de relaciones no estrictamente humanas. Desde esta visión, se puede pensar lo humano como un modo indisociable de otras relaciones, al punto que se puede afirmar que, en tanto que humanos, somos *cyborg*, siendo la tecnología —en este caso el *smartphone*— un componente de nuestro cuerpo. En ese contexto, las subjetividades que se crean concomitantemente con las nuevas relaciones y diagramaciones de poder han repercutido hacia una apertura de horizontes que nos hace integrar dominios que quizá, tiempo atrás, quedaban invisibilizados, como lo humano y la tecnología.

En esta línea, este trabajo busca analizar el fenómeno contemporáneo que producen las tecnologías como el *smartphone* en las subjetividades de la sociedad actual. Para esto, en el primer apartado, se caracterizará a la sociedad contemporánea y su relación tecnológica,

para lo cual se tomará como base el pasaje de las sociedades disciplinarias a las sociedades de control descrito por Gilles Deleuze (1991). Esta caracterización será complementada con la noción de sociedad red y el paradigma tecnoeconómico de Manuel Castells, descrito y sintetizado por Enrique Silvela (2004), para contextualizar la sociedad contemporánea. Luego, se expondrán las características del *smartphone*, para después adentrarse en qué es la tecnología o al menos acercarme a una definición aproximada que me permita operar con ella. Se definirá y analizará como relación particular tecnológica la figuración del *cyborg*, para aproximarse así a las subjetividades emergentes de hoy y su participación en las relaciones de poder. Para ejemplificar estos procesos se trabajará con el caso del *cyborg* Neil Harbisson, que ayudará a reflexionar acerca de la relación inmanente entre humanidad y tecnología. Por último, se analizarán las perspectivas para la sociedad en razón de las diferentes repercusiones que tienen las subjetividades contemporáneas en la identidad y autonomía de todos, con énfasis en el arte del *kintsugi* como una forma diferente de visualizar nuestros cuerpos y las subjetividades que ellos producen en relación con la tecnología.

Tecnología y sociedad: caracterización

Para abordar la relación entre tecnología y subjetividad es necesario caracterizar las sociedades contemporáneas. Para ello se tomarán como referencia dos conceptualizaciones que ayudan a pensar el rol cada vez más preponderante de las tecnologías de la información en la constitución de los modos de socialización. Se trata de las nociones de sociedad de control y sociedad red, de Gilles Deleuze y Manuel Castells, respectivamente.

Deleuze (1991), en su artículo “Postscriptum sobre las sociedades de control”, ha descrito con sutileza el cambio de la preeminencia de un modelo de sociedad a otro atendiendo a las transformaciones subjetivas. En ese texto el autor comenta el pasaje paulatino que se da de las sociedades disciplinarias a las sociedades de control. En síntesis, el quiebre de las primeras abrió paso a otro tipo de organización de las sociedades, compuesto por nuevos dispositivos ya no centrados en las disciplinas —caracterizadas por la transformación de los cuerpos individuales en espacios cerrados (instituciones)—, sino en una nueva modalidad de poder que el autor denomina como *control*, modalidad que opera en espacios abiertos, donde nada está acabado (procesos continuos de cambio), apuntalados por máquinas informáticas y ordenadores que posibilitan la datificación e información de los cuerpos que circulan. En las sociedades disciplinarias el individuo pasa de un espacio cerrado a otro, por ejemplo, de la escuela al trabajo; sin embargo, como lo manifestó Deleuze, estos espacios están en crisis. Así, los lugares de encierro eran instituciones terminadas donde siempre

había que empezar de nuevo, en cambio en las sociedades de control nunca nada termina. Estas sociedades, como menciona Deleuze, manejan máquinas más sofisticadas, informáticas, que permiten una evolución tecnológica y, por ende, un capitalismo de superproducción. Como plantea el autor:

El control se ejerce a corto plazo y mediante una rotación rápida, aunque también de forma continua e ilimitada, mientras que la disciplina tenía una larga duración, infinita y discontinua. El hombre ya no está encerrado sino endeudado. Sin duda, una constante del capitalismo sigue siendo la extrema miseria de las tres cuartas partes de la humanidad, demasiado pobres para endeudarlas, demasiado numerosas para encerrarlas: el control no tendrá que afrontar únicamente la cuestión de la difuminación de las fronteras, sino también la de los disturbios en los suburbios y guetos. (Deleuze, 1991, p.153-154)

De esta manera, una tecnología como el *smartphone* participa activamente en esta nueva red y economía de poder basada en el control, al punto que se puede afirmar que ha sido clave para la aceleración y consolidación de estas nuevas sociedades. El *smartphone*, por su capacidad conectiva, produce nuevos territorios o espacios caracterizados por su apertura e incompletitud. A través de este tipo de dispositivo se produce la circulación de información que hace que emerjan nuevas relaciones espaciales deslocalizadas que posibilitan la coexistencia y simultaneidad de diversas prácticas institucionales a distancia. Por ejemplo, se puede aprender, trabajar y socializar con el mismo dispositivo en lugares no pensados específicamente para ello, como sí lo eran la escuela y la fábrica.

Los teléfonos inteligentes han tenido una evolución tecnológica —aspecto que se desarrollará más adelante— que ha hecho que sean dispositivos que funcionan acoplados a la superproducción del capitalismo mundial integrado (CMI) (Guattari, 2004). La disipación de fronteras, cualidad que se asemeja a la axiomática capitalística del CMI, es una característica fundamental para formar parte de los dispositivos que configuran subjetividades en la nueva configuración de nuestras sociedades. Actualmente, el *smartphone* permite traspasar fronteras de manera global, pero no solo a nivel territorial entre países y continentes, sino también entre instituciones en las que se pasa de una práctica institucional a otra, pero sin cambiar el lugar físico en sí.

Por todo esto es difícil definir los límites cuando se utiliza un *smartphone* exclusivamente para el trabajo o para otra actividad. Por ejemplo, muchas personas y empresas han decidido realizar teletrabajo a través de este dispositivo desde su casa, en la que sin duda otras actividades e instituciones intervienen. Este tipo de actividad a distancia es algo que

se ha implementado luego de sopesar sus beneficios y perjuicios, tanto para empleadores como trabajadores, tales como la eliminación del tiempo de traslado o la reducción de gastos extras asociados a lo locativo, así como el riesgo de que estas actividades puedan ser contraproducentes por la baja productividad o el desdibujamiento de las horas de trabajo y ocio. Al respecto, en el plano laboral se han producido grandes controversias, ya que no existe una legislación laboral completa que contemple al teletrabajo y todas las variables que este implica.

Puntualmente, sobre las máquinas que representan el pasaje de una sociedad a otra, Deleuze (1991) comenta:

Las antiguas sociedades de soberanía operaban con máquinas simples, palancas, poleas, relojes; las sociedades disciplinarias posteriores se equiparon con máquinas energéticas, con el riesgo pasivo de la entropía y el riesgo activo del sabotaje; las sociedades de control actúan mediante máquinas de un tercer tipo, máquinas informáticas y ordenadores cuyo riesgo pasivo son las interferencias y cuyo riesgo activo son la piratería y la inoculación de virus. (Deleuze, 1991, p 148)

La modalidad de las máquinas utilizadas por las diversas sociedades ha ido variando de acuerdo a la caracterización de cada modalidad. En el caso de las sociedades de control se operan máquinas que permiten la circulación de información de manera inmediata. El manejo de la información es lo que prima en estas sociedades, lo que trae como riesgo pasivo como bien dice el autor, interferencias, es decir la información puede ser utilizada para interferir en conductas o interferir la información con algún propósito específico. La piratería como riesgo activo puede verse reflejada en el uso inapropiado de los datos, apropiación de datos sin consentimiento del usuario por ejemplo a través de virus computacionales.

El dilema que se presenta de la información y su uso, será abordado en conjunto con la siguiente caracterización de las sociedades contemporáneas, la sociedad red del sociólogo catalán Manuel Castells, conceptualizadas en el marco de lo que él denomina como *paradigma tecnoeconómico*. Para desarrollar estas nociones, se tomará como referencia el trabajo elaborado por Enrique Silvela (2004), quien sintetiza los aportes de Castells. La caracterización que hace este autor está basada en una obra de Manuel Castells de 1996, en la que este describe a la sociedad en red como aquella que tiene nuevas tecnologías que podrían hacer posible una revolución, con la particularidad de pertenecer al paradigma del informacionalismo. Este paradigma tiene como producto de esta era el flujo de información, personas, bienes y demás, independientemente del lugar en que se dé. Junto

con el informacionalismo, la globalidad —en conjunto con la extensión y rapidez de expansión— es otra característica y se debe a la capacidad de expansión a nivel mundial con gran rapidez. Por otro lado, otra característica que remarca Silvela es la orientación que tiene el mercado hacia el descubrimiento de innovaciones, inventos o adelantos que surgen de proyectos de investigación. En esta línea, el autor profundiza afirmando que la revolución tecnológica ha repercutido en la forma de relacionarnos, en nuestros modos de producción y consumo, lo que Castells llama *paradigma tecnoeconómico*. Es decir, una red multifacética, ajustable y abierta con efecto en lo social que tiene las siguientes características:

- En primer lugar, que la materia prima es la propia información: se trata de “tecnologías para actuar sobre la información”, no de información para actuar sobre la tecnología que a su vez actúa sobre la producción, como era en el caso de las revoluciones anteriores.
- El segundo rasgo es su capacidad de penetración en todos los ámbitos de la existencia.
- La tercera es la lógica de interconexión, la morfología o topología de red de las relaciones y organizaciones humanas.
- En cuarto lugar, la flexibilidad de los procesos, su capacidad para reconfigurarse.
- Por último, se hace notar la convergencia creciente de las diversas tecnologías en sistemas integrados, en los que resulta difícil incluso distinguir el origen científico de cada componente, por lo que se podría hablar de sistemas de información o informacionales.” (Silvela, 2004, p. 153-54).

Otra característica relevante, mencionada por el autor, es la de las nuevas formas de comunicación que conducen hacia la individualización. Antes la comunicación era hacia las masas, con pocos canales para elegir; ahora uno puede elegir lo que oye y mira, ya que puede decidir entre la diversidad de mensajes que emiten los diferentes medios, lo que personaliza el contenido del mensaje, que es lo que formará parte de uno. Se puede decir que hay tantos mensajes como cantidad de personas. Esto se debe a que —como menciona Castells (1996), citado en Silvela (2004)— la televisión y otros medios se van descentralizando, diversificando y personalizando, y debido a esto: “no estamos viviendo en una aldea global, sino en chalecitos individuales, producidos a escala global y distribuidos localmente” (Castells, citado por Silvela, 2004, p. 158). Las tecnologías son producidas a escala global pero, no obstante ese proceso de homogeneización, poseen la capacidad de personalizarse o adaptarse al usuario/a, lo que genera una paradoja que involucra a la

masificación y la singularización como polos de esa tensión. Operando de modo paradójico, las tecnologías tienen la capacidad de relacionarse con nosotros, de producir un agenciamiento que nos incluye, que hace que nos subjetivemos (la adaptabilidad al usuario/a o customización permite que cada celular, por ejemplo, tenga su propio paquete de aplicaciones, sus usos habituales, etc., lo que redundaría en un modo singular de relación). No obstante, la formalización que nos propone nos hace tender a la homogeneización a pesar de su adaptación individualizante.

Así, estas tecnologías de la información, entre las que podemos destacar al *smartphone*, participan activamente en la composición de la sociedad red: son ideadas para actuar sobre la información, son fabricadas y mejoradas tomando elementos informacionales que brindan las prácticas de consumo a expensas del mercado, tal como lo expresa el autor, por lo que son una pieza clave para el funcionamiento en red. A esto se agrega que muchas de estas son consideradas fuentes de producción, tal como es el caso del *smartphone*, que es utilizado como medio de trabajo, de educación, para el desarrollo de prácticas de telemedicina, así como otros servicios y utilidades que atañen a todos los ámbitos de la vida. Las relaciones tecnológicas aceleran procesos asociados con dichas prácticas, produciendo un efecto de instantaneidad, así como la sensación de la ausencia de mediación en esos vínculos, lo que se traduce como efecto de inmediatez.

Sin embargo, como menciona Silvela lo relevante de estas tecnologías que actúan sobre la información es que se vuelven, tal como lo da a entender Deleuze (1991) en instrumentos capaces de recopilar, generar y reproducir información de todo y todos, fundamental para el funcionamiento de las máquinas de esta sociedad contemporánea. El problema de la información que manejan estos mecanismos es la utilización de los datos y todo lo que ello implica durante su proceso de recolección, mantenimiento, uso y archivo. Esta cuestión de la información es abordada por Flavia Costa (2021) en su libro "Tecnoceno: Algoritmos, biohackers y nuevas formas de vida". Allí la autora plantea que el cambio de época es debido al constante y acelerado desarrollo tecnológico concomitantemente con el gran flujo de información y datos. En su libro, Costa (2021) propone varios cuestionamientos respecto al problema de la información entre ellos: cómo la información repercute en el Planeta, el cuestionarnos si estamos en la era de la información cómo es que los grandes parques tecnológicos de base internacional que manejan la información son de propiedad privada, lo que implica el aumento de desigualdad, el preguntarnos acerca de la monopolización de empresas que nos ofrecen todo lo que precisamos en nuestro día a día aceptando términos y condiciones que implican que brindemos información de todo tipo, prácticamente sin saberlo. A su vez, también nos invita a observar cómo la relación tecnológica nos ayuda

generar nuevas capacidades cuando suceden “accidentes normales” (lo que la autora denomina como sucesos que son previsibles e inevitables). La información también trae aparejada varios procesos según Flavia Costa (2021), como la datificación, digitalización, protocolización, vigilancia y mercantilización, para poder intervenir en cualquier momento. La intervención a través de los algoritmos que manejan las empresas que tienen esta información suelen ser reduccionistas y tienden a que el sujeto no tenga la capacidad reflexiva, creando así una controversia sobre si estas tecnologías logran subjetivar o desubjetivar al individuo. Según la autora, estas cuestiones abren paso a la cibernética como ciencia multidisciplinaria, ya que involucra la tecnificación y politización de la vida.

La relación cibernética con el smartphone.

Tal como lo expresa Costa (2021) las tecnologías de alta complejidad y riesgos son las que forman parte de la época que dejan efectos en el presente y en el futuro, así como en todas las especies del mundo y en el Planeta Tierra, lo que la autora denomina como “Tecnoceno”. Para visualizar este tipo de tecnologías y un tipo de relación tecnológica única, que ha traspasado los límites locales y se ha transformado en un dispositivo que funciona de modo sinérgico e inmanente con las sociedad-red y la sociedad de control, se presentará al *smartphone* como un artefacto técnico que caracteriza nuestra contemporaneidad. No solo se lo considerará desde su utilidad con fines productivos, por ejemplo, sino desde su papel subjetivante, presente en la diagramación de los individuos desde que se levantan, utilizado como despertador, hasta que se acuestan, utilizado como emisor de sonido relajante para dormir (dos funciones muy concretas que ilustran su presencia constante y cotidiana desde el comienzo al final del día). El espacio/tiempo del smartphone comenzó un par de décadas antes de la llegada del cambio de siglo (XX a XXI) con la creación del primer teléfono móvil y más adelante, la invención del teléfono inteligente como tal. La diferencia entre uno y otro es a nivel de funcionalidad: mientras que los teléfonos se caracterizan por realizar llamadas y mandar mensajes, el smartphone ofrece una conectividad a diferentes redes (3G, 4G, 5G, WIFI), tiene cámara, reproductor de vídeo, editor de documentos, acceso a las redes sociales, puede servir como consola de videojuegos, entre otras acciones. Dada su versatilidad y adaptabilidad (ya que se puede costumerizar a partir del repertorio de aplicaciones que se le agreguen), se ha convertido en un dispositivo que interviene en la vida cotidiana de los sujetos, de manera constante, lo cual implica una incesante cantidad de repercusiones en sus vidas.

Dadas sus cualidades, teniendo en cuenta, además, el modo en que Giorgio Agamben (2011) conceptualiza la idea foucaultiana de dispositivo, es posible pensar al *smartphone* como uno de estos. Para el autor este concepto puede definirse como un “conjunto de

prácticas y mecanismos que tienen por objetivos enfrentar una urgencia para obtener un efecto más o menos inmediato”(p. 254) Se trata de un conjunto de prácticas o mecanismos, ya que involucra prácticas que van desde lo educativo, la medicina, la comunicación, el entretenimiento, entre otras. En sintonía con la idea desarrollada por Michel Foucault que define al dispositivo como “conjunto resueltamente heterogéneo que compone discursos” (Foucault, 1977, citado en Agamben, 2011, p. 250). Agamben se detiene en una cualidad particular, la capacidad que poseen los dispositivo “de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar y asegurar los gestos, las conductas, las opiniones y los discursos de los seres vivos” (p. 257). Este trabajo sobre las conductas y los discursos de los vivientes subrayan la dimensión subjetivante, por ende, la potencia que poseen de generar subjetividades.

El smartphone como tecnología característica de las sociedades de control posee la cualidad de hacer pasar por sí diferentes instancias de poder, desde la sexualidad hasta la medicalización, desde la producción hasta la recreación, todo aunado o conectado a un punto móvil de la red. Por tanto, este dispositivo, que articula otros dispositivos, crea, desarrolla y transmuta subjetividades, fragmenta al individuo de las disciplinas, posibilitando conexiones parciales siempre cambiantes y en flujo, lo que Gilles Deleuze coloca en el plano del individuo. Dice Deleuze:

“Los individuos han devenido “individuales” y las masas se han convertido en indicadores, datos, mercados o “bancos (...) El hombre de la disciplina era un productor discontinuo de energía, pero el hombre del control es más bien ondulatorio, permanece en órbita, suspendido sobre una onda continua.” (Deleuze, 1991, p 152)

En sintonía con esta idea, Agamben (2011) sostiene: “Al desarrollo infinito de dispositivos de nuestro tiempo corresponde un desarrollo asimismo infinito de los procesos de subjetivación” (p. 258). El desarrollo de las prácticas de este dispositivo, es infinita y no es algo acabado dada su cualidad intrínsecamente transformativa, no sólo por su adaptabilidad sino también por su rápido recambio. Las características físicas, de estética, rendimiento y funcionalidad es algo que viene mejorando en el día a día. Estas transformaciones poseen un correlato con los cambios en los procesos de subjetivación; de alguna manera, su rápida mutación habla también de la rápida proliferación de posiciones subjetivas en nuestra contemporaneidad. Hoy en día se puede recibir atención médica desde el celular realizando diagnósticos sin acudir a consultas de forma física, así como realizar compras y pagos; estas prácticas ya instituidas expresan un cambio en nuestras maneras de definir el tiempo,

el dinero, las comodidades, entre otras, en comparación con formas previas correlativas a modos disciplinarios que, a pesar de tener vigencia, no son dominantes.

Los *smartphones* tienen ciertas funcionalidades y características que permiten que puedan ser llevados durante todo el día por el individuo como un apéndice más de su cuerpo. Por ejemplo, si se los compara con los primeros teléfonos celulares su tamaño ha ido variando, dado que la idea principal es que sean portátiles. Debido a su tamaño puede generar proximidad y familiaridad, como menciona Molinero (2012), ya que el usuario o la usuaria lo pueda llevar en el bolsillo, cartera, mochila, en la mano, colgado como un accesorio como los lentes y que no ocupe gran espacio. Además, los *smartphones* tienen procesador, memoria, sistema operativo, conectividad, sensores, GPS, salida visual y de audio y entrada visual; hasta aquí nada que no tenga una pc portátil o un tablet, pero, a diferencia de un computador, en un aparato tan pequeño como el celular el usuario/a puede guardar datos de todo tipo, algunos siendo muy íntimos para el mismo, lo que genera aún más proximidad. El hecho de poder personalizarlo con fondos de pantallas, *ringtones*, estuches, entre otros, generan una familiaridad que es única para el usuario/a.

Respecto a su capacidad de funcionamiento y respuesta, poseen un procesador que hace que computadoras pequeñas queden obsoletas, lo que les permite una rápida conectividad. Su memoria posibilita que el usuario/a pueda tener muchas aplicaciones en un solo dispositivo, guardar una gran cantidad de fotos y/o videos, archivos y documentos, e incluso esta memoria puede ser ampliada para tener una mayor capacidad (siempre y cuando se pague). Cuentan con conectividad de diferente tipo ya sea por internet, por USB o micro USB, HDMI, Bluetooth, entre otros. Además de contar sistemas de navegación para establecer la ubicación de la persona, permitiendo la interacción con el tráfico, personas, el clima y posibles interacciones sociales. La salida visual es a través de pantallas táctiles, opción de 3D incluyendo proyectores digitales incorporados. La grabación, entrada visual es de alta resolución, con posibilidad de acercamiento a objetos lejanos con seguimiento ocular (las cámaras mejoran cada vez más su calidad en cada nueva versión, lo que vienen haciendo obsoleto el negocio de las cámaras digitales). Asimismo, los *smartphones* cuentan con micrófonos y sensores de captura de movimientos y gestos: así como otros sensores de varios tipos, como de luz ambiental, acelerómetros para saber si la persona camina o corre, cuantos pasos se da, entre otros. Inclusive, según Molinero (2012) se han desarrollado auriculares de electroencefalograma, permitiendo estudiar la actividad cerebral.

Como se mencionó en la introducción, las características que ha desarrollado este dispositivo a lo largo de los años han hecho que sea un dispositivo que evoluciona constantemente y concomitantemente con la sociedad, haciendo que el mismo no sea un

producto terminado ni acabado. ¿Qué es lo que permite todas estas características? El *smartphone* no solo posibilita la conservación de información, sino también su producción y el acceso a esta. Prueba de esto es que las aplicaciones de acceso a buscadores de información son las más utilizadas. El acceso a la información ha permitido generar un tipo de subjetividad que comienza a reemplazar la sabiduría, según Alejandro Martínez Gallardo (2020), quien se basa para esto en el pensamiento de Heidegger y Nietzsche. Según el autor comenzamos a curiosear, a apropiarnos de temas que creemos conocer en profundidad, buscando conocer para participar socialmente, para obtener un status social, siendo esta característica la del hombre moderno informado. El acceso a la información de forma casi inmediata hace que no podamos distinguir entre lo que es auténtico o no, según el autor.

Para Israel Márquez (2017) este dispositivo se ha transformado en un metamedio ya que convergen varios de estos en un mismo dispositivo, abarcando medios físicos como libros, periódicos, teléfonos, grabadoras de videos y también digitales (como el correo electrónico, GPS, entre otros). El metamedio se da, en gran parte ya que ha incorporado códigos sensoriales que implican sentidos como la visión, el tacto, el oído, lo que lo convierte en un espacio cinestésico.

También existen estudios que demuestran que la relación que se tiene con el teléfono celular ayuda a las personas a lograr un estado de bienestar. Un ejemplo de ello es el estudio publicado por Shiri Melumad y Michel Tuan Pham (2020) sobre la relación de los consumidores de teléfonos celulares en especial los beneficios emocionales que estos otorgan. Los teléfonos móviles lograban generar sentimientos de comodidad, tranquilidad, privacidad, alivio ante el estrés cuando se está con el dispositivo como una especie de “chupete electrónico” para adultos. Esto se debe, como se mencionó, a que son objetos personales, portátiles, proporcionan espacio privado respecto a su entorno. A su vez, Russell Belk (1988) referenciado en Melumad y Tuan Pham (2020) comenta que no son sólo sentimientos de comodidad o tranquilidad, sino que son parte de una extensión de nosotros mismos. De confirmarse esta hipótesis, podemos decir que tal como lo afirma Foucault (1982) que las fuerzas de producción, lucha de clases y estructura ideológica se verán modificadas por las tecnologías y así nuestra subjetividad ya que, tal como lo afirma el autor, los procesos de sujeción dependen de procesos económicos y sociales (p. 8). Todos los tipos de sujeción se ven modificados por lo anterior, así lo afirma Foucault (1982) debido a que las relaciones de poder están enraizadas en las relaciones sociales.

La subjetividad para Foucault, referenciado en el artículo de Jesús Ayala-Colqui y colaboradores (2020), se constituye en relación a la Verdad, donde el cuidado de sí

(relación con uno mismo) y aquello que asume como verdadero son una forma de subjetivación que permite la transformación subjetiva. Así lo expresa Julio Cárdenas (2005) en su trabajo sobre Heidegger:

“Se quiere dominar la técnica; es decir, dominar las máquinas creadas por el hombre, esas mismas máquinas que, en ocasiones, no se tienen entre manos, sino que se convierten en nuestras manos, ojos o piernas; por tanto, el querer dominar la técnica incluye un dominarse a sí mismo y presupone un doblegarse ante sí mismo. En suma, al dominar una creación humana el hombre mismo doblega su impulso creador de artefactos.” (pág. 101, 102).

El hecho de querer mejorar continuamente a la tecnología nos propone un hacer un *impasse* acerca de cómo lograremos estas mejoras, pues implican una reflexión que va más allá de apretar un botón para lograrlo (Cárdenas, 2005). En el caso del *smartphone* en relación con otros actantes como los humanos, conforma una relación cibernética, una relación única que nos permite observar un ejemplo de lo que llamamos tecnología. El término actante desarrollado por Bruno Latour (2008) es utilizado para definir a los sujetos y objetos humanos y no humanos que forman parte de una red que conlleva a la acción. De esta forma, logra vencer los antagonismos producidos entre el humano y otros objetos, ya que pasan a ser considerados de manera simétrica.

¿Qué es la tecnología?

Las características subjetivantes de estas nuevas sociedades no pueden pensarse sin considerar el papel central que juegan las tecnologías de la información como el *smartphone*. Sin embargo, la tecnología no es solamente la creación de objetos novedoso y sus innumerables características que conllevan a la modificación cotidiana de la manera en que sentimos, actuamos y pensamos y generan cambios en diferentes aspectos de la vida cotidiana. Por el contrario, el abordaje de la tecnología debe darse dentro de la relación compleja que esta genera con otros y todo lo que ello implica tanto de actores humanos como no humanos (Donna Haraway, 1984). Si bien las tecnologías son parte constituyente de lo humano, el rol que hoy ocupan en nuestra vida cotidiana, dada su proliferación masiva y el acortamiento de los tiempos de la innovación, ha hecho que nuestra relación con ellas se viva de un modo exterior, al punto de vivenciar el encuentro con nuevas formas de estas como si de un asimilación se tratara, lo que repercute de un modo abrupto en la producción de nuestras subjetividades. Esto se debe al gran auge tecnológico y, en mayor medida, a la forma en que utilizamos las tecnologías más que a su propia invención (Tabares y Correa, 2014).

Etimológicamente el término tecnología es la suma de técnica y logos, es decir el estudio de la técnica. La tecnología puede ser definida de manera elemental como todo tipo de artefacto práctico moderno que puede facilitar el poder, la autoridad y los privilegios, tal como lo plantea Langdon Winner (1983). No obstante, para comprender el alcance que tiene sobre estos últimos y observar el cambio socio-cultural y tecnológico es imprescindible que la tecnología no sea relacionada como un agente externo y neutral. Según Julia Tabares y Santiago Correa (2014) la tecnología debe ser estudiada como una construcción que se compone del desarrollo de artefactos y elementos simbólicos, de tensiones, valores sociales, de ideologías, dualidades, es decir, es un sistema dinámico, complejo, multidireccional y conectado entre sus elementos (p. 143). Para llegar a comprender esta perspectiva es necesario esbozar los cuatro enfoques más significativos que han prevalecido en las últimas décadas al momento de abordar la relación compleja que existe entre estos dominios: tecnología y sociedad. De acuerdo con Tabares y Correa (2014) un enfoque es el determinista que tiene dos posturas. Una que parte de la idea de que la tecnología opera como una variable autónoma que incide en la sociedad y no a la inversa. Otra postura afirma que el cambio social está determinado por el cambio tecnológico. Desde cualquiera de las dos posturas, el enfoque determinista da más relevancia al rol que ocupan las tecnologías, ya que existe la idea lineal que el progreso tecnológico determina el progreso social.

Por otro lado, está el enfoque de sistemas que concibe a la tecnología como dependiente de los entornos en los cuales surge, por tanto no solo son importantes los artefactos técnicos en sí, sino también sus entornos. Por esto es utilizado el término, sistemas o redes, ya que la tecnología es concebida como sistemas abiertos que interactúan con el entorno.

Como contrapartida a la visión determinista y lineal están los enfoques constructivistas, que desarrollan la relación entre tecnología y sociedad de forma recíproca, identificando mecanismos tecnológicos que configuran la cultura (formas de actuar y proceder socialmente) y viceversa. Lo fundamental del enfoque constructivista de la tecnología, de acuerdo a Cutcliffe (2003), citado en Tabares y Correa (2014), es que piensa a la tecnología dentro de un sistema de redes en que los componentes sociales fundan el resultado técnico y a su vez puede influir en los valores culturales e institucionales, destacando la elección humana y la contingencia. Por ende, la tecnología y lo social crean, influyen y moldean bilateralmente los procesos tecnológicos y sociales que se producen de forma no externa unos a otros y, teniendo en cuenta que sus efectos dependen del contexto donde se utilicen. En este sentido, Arturo Escobar (2015) menciona que "... cualquier tecnología representa una invención cultural en el sentido de que ésta contribuye a formar un mundo nuevo. Toda

tecnología emerge en condiciones culturales particulares y de forma concomitante ayuda a producir otras” (p.1). Dentro del enfoque constructivista se encuentra la construcción social de los sistemas tecnológicos que propone conocer cómo el diseño y utilización de artefactos tecnológicos pueden ser la explicación de algunas controversias de grupos sociales.

A la vez, dentro de los constructivistas se encuentra la teoría del actor red, la cual estudia los ensamblajes de los sistemas en todos sus aspectos, considerando de forma simétrica a los actores humanos y no humanos como teorías, instituciones, entre otros, todo este conjunto también conocidos como red de actores. Red porque la acción no depende de un único elemento, sino de una cadena de asociaciones. Esta cadena es la que determina la capacidad de actuar, también conocido como agencia expuesto por uno de sus principales representantes Bruno Latour (2008). Es relevante el concepto de actor-red que nos propone el autor ya que nos permitirá profundizar en el concepto de tecnología, no como un único artefacto o material en sí, sino como conjunto de entidades compuesto por diferentes asociaciones de distinta índole.

Para entender este concepto es útil la ejemplificación que hace Latour (2001) cuando se pregunta quién comete el acto de matar, si es el humano o la pistola. Para contestar esta pregunta propone dos posturas diferentes, la materialista que contesta a su pregunta afirmando que es el objeto pistola quien mata y transforma al ser humano, concluyendo que lo que tenemos en nuestras manos nos hace a quienes somos. Por otro lado, presentada de manera antagonista la perspectiva de la Asociación Nacional de Rifles (NRA, por sus siglas en inglés) respondiendo a que las armas solo son transmisores de voluntad y que no añaden nada a la acción a no ser la rapidez con la que se puede cometer el acto de matar, importando más lo que uno es que lo que uno tiene. Finalmente, para dar una respuesta acorde con lo que proponemos en este trabajo Latour (2001) afirma que las personas y los objetos son modificados cuando interactúan entre sí, lo que él llama traducción, es lo que se conoce como un nuevo lazo de entidades que hace que se modifique su estado inicial. El autor afirma que tanto los materialistas como los relativistas (irónicamente llama sociólogos a los de la NRA) parten de la idea errónea que los objetos y sujetos son tomados como proposiciones fijas, así como también sus metas. Latour nos ofrece una visión, desde la teoría del actor-red, que entiende a los actantes de forma simétrica, gracias a la asociación que forman es que podemos contestar la pregunta inicial que se hace. Dice Latour (2001): “Cuando las proposiciones están articuladas, se unen para formar una nueva proposición. Se convierten en “algo”o “alguien” distinto” (pág. 215.) De esta forma, aceptamos que es posible atribuir responsabilidad y acciones a más actantes que intervienen en el campo, posicionándose de forma simétrica. Es importante el destacado aporte que nos da el autor

para empezar a comprender a la tecnología como este conjunto de asociaciones en la que nos es imposible definirla como un solo objeto, una sola persona, una institución, una práctica, un modelo o un único protocolo. Es a través de la compleja conexión de asociaciones que podemos definirla sin un fin fijo.

Sin embargo, su uso hace que sea un recurso que produce realidades y diferentes manifestaciones del ser –según lo planteado por Heidegger referenciado en Escobar (2015)-. Así, según Arturo Escobar, la tecnología se ha vuelto esencial para la creación y fortalecimiento de estructuras modernas (como podrían ser el teletrabajo), debido a que la tecnología genera apertura de horizontes disciplinarios de todo tipo. A su vez, la elección de un tipo de tecnología permite cierta flexibilidad, ciertas formas de vida, y es también un modo de elegir una forma de vida política. Para hacer referencia a la forma de vida política es necesario tener presente que gracias a las tecnologías de las comunicaciones y las biotecnologías hemos desarrollado nuevas utilidades a nuestros cuerpos, debido a que la frontera es permeable (Haraway, 1984). La autora expone que las ciencias de las comunicaciones y biología modernas tienen un mismo objetivo: la búsqueda de un lenguaje común sin un control y donde los diferentes elementos pueden ser desmontados y montados nuevamente. De acuerdo con Donna Haraway (1984), la ciencia, así como también la tecnología, suministra fuentes frescas de análisis y acción política, es decir de poder, genera una relación entre elementos que actúan en distintos ámbitos del sujeto, organizándose y relacionándose de la manera que sea más fructuosa. No obstante, no solo debemos ver el lenguaje político de estas, sino también su diseño que inmortaliza generaciones (Winner, 1983).

En nexos, siguiendo la perspectiva constructivista en conjunto con los conceptos de los autores anteriormente mencionados, la tecnología puede ser entendida como los dispositivos que nos permiten reconocer una relación entre objeto/os de cualquier índole incluyendo lo humano y no humano. La relación tecnológica induce a la configuración y a la reconfiguración distintos aspectos, ya sean económicos, políticos, sociales, culturales, entre otros, causando un efecto en las subjetividades de los actores. De acuerdo con Bruno Latour (1998):

“Es como si pudiéramos llamar tecnología al momento en que los ensamblajes sociales ganan estabilidad alineando a actores y observadores. La sociedad y la tecnología no son dos entidades ontológicamente distintas, sino más bien fases de la misma acción esencial” (Latour, 1998, p. 139)

Al considerar la tecnología como mediadora entre las especies es importante considerar la filosofía de la técnica. Uno de sus expositores, Carl Mitcham (1989), identifica dos enfoques dentro de esta. Por un lado, un enfoque que toma la forma de genitivo subjetivo, señalando cuál es el sujeto de forma más analítica, apuntalada por la filosofía mecánica, manufacturera, ingenieril, explicando lo que sucede en términos tecnológicos. Por otro lado, uno genitivo objetivo, visto desde un lado más humanista y crítica, basada en principios filosóficos para observar el objeto sobre el cual trata, penetrando en los vínculos humanos y extrahumanos de la tecnología. El autor llega a la conclusión de que ambas perspectivas deben ser complementarias y que las interacciones entre filosofía y tecnología muchas veces corresponden al campo de la ética, como puede ser la ética de la informática, en la que se cuestiona cómo es el uso de la información, dilema que trae aparejado el uso de las máquinas de las sociedades de control y de la sociedad red.

Cyborg

En los anteriores capítulos se ha propuesto pensar a la tecnología sin reducirla a su cosidad, es decir, pensarla más allá de lo que vemos o tocamos, considerándola como una relación múltiple y compleja que implica numerosos actantes. Por tal motivo es que propongo utilizar la figuración del *cyborg*, en particular desde la perspectiva multifacética, asumiendo que esta noción ha ido cambiando a lo largo del tiempo. Esta imagen permitirá arrojar más luz sobre la relación subjetivante del smartphone en nuestra época.

En un principio el término, según Francesc Mestres (2011), fue acuñado por Manfred E. Clynes y Nathan S. Kline en 1960 para referirse a un ser humano mejorado que podría sobrevivir en entornos extraterrestres. Sin embargo, el concepto utilizado en este trabajo concordará con una visión más amplia de lo que implica tecnología. Para ello se partirá de los aportes de Donna Haraway (1984) quien lo concibe como un organismo cibernético, que se compone de una parte máquina y organismo, un híbrido, que traspasa las fronteras de la ficción y lo social, proponiéndolo como una figuración política que nos permita comenzar a ver un mundo sin géneros, sin génesis. Así, esta imagen harawayana se caracteriza por transgredir aquellas dicotomías entre lo humano y lo animal, entre lo humano y las máquinas, entre lo físico y lo no físico.

La idea de *cyborg* que es impulsada por Donna Haraway (1984) se focaliza en la definición de monstruo para transgredir los límites purificados que hemos interpuesto a lo largo de los años, separando a la humanidad de otras relaciones, olvidando el papel clave que han tenido otros actores no humanos en la producción de nuestras civilizaciones.

En 2003, Andy Clark (referenciado en Nahir Fernández, 2020) propuso redefinir el concepto del *cyborg* tomando como punto de partida la relación recíproca entre lo humano y la tecnología, llegando a la conclusión de que somos *cyborg* por naturaleza. Así, el *cyborg* además de ser una figuración política es un programa de acción que se expresa en la creación de dispositivos restaurativos y amplificativos. Sobre esto, Heidi Figueroa (2021) señala que los dispositivos restaurativos son aquellos que restauran la funcionalidad del sistema orgánico como diagnóstico o tratamiento, para lo que conectan muchas veces con el sistema nervioso, dejando de ser elementos exógenos a nuestro cuerpo. Los dispositivos aumentativos o amplificativos son aquellos que amplifican el cuerpo y la inteligencia humana, por lo que permiten la resolución de problemas, la toma de decisiones y el control de situaciones complejas. En el caso del *smartphone*, como un tipo de relación cibernética, es una conexión que permite ambas modalidades, entre tantas otras. Como dice la autora:

“Hoy existe una amplia gama de dispositivos que proveen no solo la colaboración, sino precisamente la amplificación de las capacidades humanas (...) El más cotidiano de ellos es el teléfono inteligente, que se ha convertido en un artefacto cognitivo. Sus funcionalidades, tales como memoria, alertas, almacenamiento de información textual y visual, automonitoreo, entre otros, constituyen expansiones y, al mismo tiempo, transformaciones de nuestras capacidades cognitivas” (Figueroa, 2021, p. 172).

Planteo este tipo de conexión cibernética para pensar cómo los excesos de información que tenemos en nuestra época han hecho que, en algunos casos, se piense al ser humano en estas situaciones como un ser deficitario. En otros casos como una forma de visualizar al cuerpo como “un dispositivo obsoleto”, tal como menciona Acosta (2021), en la que solo se pretende sobrevivir en el mundo contemporáneo, beneficiándose del “arreglo” que se le hace al cuerpo para transformar el significado que se le da al mismo, comparado con el arte de kintsugi. Acosta (2021) hace referencia a las formas de vida infotecnológicas de hoy, de la siguiente manera:

“En las formas de vida anteriores, el término trascendental subyacía al empírico: el inconsciente en el psicoanálisis: la infraestructura en el marxismo: el significado oculto de la intención expresiva del artista en ciertas teorías del arte. En suma, las “estructuras profundas” operaban sobre las superficies, que constituían, a su vez, las puntas del iceberg de la verdad. En las formas de vida infotecnológicas, en cambio, el término trascendental y el empírico entran en aplanamiento o desdiferenciación. El dualismo se disuelve en monismo radical. Este aplanamiento alcanza la supuesta

interioridad tanto del sujeto como del objeto del sentido, erosionando el límite entre ellos.” (Acosta, 2021, p 122.)

Por otro lado, sabemos que el ser humano desde hace muchos años se ha encargado de separar aquello que es humano de lo que no es, como un medio para la construcción de una posición privilegiada sobre el resto de las existencias. En la cultura popular, si tomamos en cuenta películas como *Robocop*, por ejemplo, se ha presentado a estos organismos cibernéticos tanto como amenaza como esperanza para la salvación humana. Estas paradojas imaginadas hablan de la posición liminar que adoptan estas figuraciones para pensar la posición de lo humano con el mundo y, por ende, sus límites. Como menciona Giorgio Agamben (2011) “en la raíz de todo dispositivo se localiza un deseo de bondad humana, muy humano y tanto la apropiación como la subjetivación de ese deseo se alojan al interior de una esfera separada, que constituye la potencia específica del dispositivo” (pág. 259). Como se señaló hasta ahora, en línea con los planteos de Haraway (1984) su potencia radica en el deseo de transgredir fronteras. Más allá de las buenas intenciones de cualquier dispositivo, sabemos que es posible que existan interferencias en los objetivos originales en objetos y sus acciones, ya que intervienen infinidad de agentes que transgreden los mismos (Latour, 2008, p. 91). De alguna manera, tras la ensoñación del cyborg encontramos nuestra conexión inevitable con el resto de los seres, pero también nuestros anhelos de superación como especie y a su vez nuestras fantasías omnipotentes de destrucción. Cabe preguntarse, ¿acaso introducir lo *cyborg* a la sociedad pone en entredicho una supuesta esencia de lo humano?

Si se piensa al *cyborg* como dispositivo, puede inferirse que, como tal, tiene como objetivo deconstruir y construir una imagen de lo humano que ponga en tensión las dicotomías que giran en torno a este y sus matices derivados, es decir, tensionar las distinciones entre lo que es humano y lo que es máquina, animal y inorgánico. Puede entenderse que en esta apertura de horizontes es que se encuentra una respuesta a por qué los *cyborg* generan controversias en una sociedad: su simple presencia trasciende dicotomías, antagonismos o controversias que se creían finalizadas o se pensaban como constituyentes de cierta universalidad de lo humano. A lo largo de la evolución nuestro cuerpo biológicamente fue modificado, desde cambios en nuestra fisonomía, en nuestra postura corporal, hasta cambios culturales y tecnológicos que fueron necesarios para ser que seamos quienes somos. En el plano social se fueron produciendo cambios tales como los que atañen a la producción y la organización del trabajo, como por ejemplo la disminución de la cantidad de horas de trabajo, los que refieren al género, como ser el cambio del rol de la mujer en el hogar y en la sociedad. Por tanto, el agrupamiento “humano” ha sufrido cambios para

mantener su existencia en el planeta. Siguiendo a Bruno Latour (2008) sabemos: "(...) que los grupos tienen que ser creados y recreados nuevamente por otros medios no sociales, y que nunca existe un agrupamiento que pueda sostener su existencia sin algún mantenimiento" (p. 60). El *cyborg* es la evolución y la recreación del grupo humano que fue necesaria para su sostenimiento.

"El *cyborg* es la articulación metafórica y material de lo que somos y podemos ser: es el monstruo que muestra nuestra ontología (posible) en este capitalismo globalizado y fragmentario, en el que no queda otro remedio que navegar en páginas, códigos, discursos y cuerpos minados" (Fernando García, 1999, p. 171)

En este sentido, el *cyborg* sería la figura que anuda los principales argumentos o temas de nuestras narrativas de identidad y permite materializar, encarnar o ver los acontecimientos, las tensiones y las condiciones que hoy perfilan a los posibles agentes sociales (García, 1999, p. 185). Podríamos definirlo también como la relación particular que tenemos con nuestro organismo, expresada a través de la tecnología, una relación que nos permite ser de la manera que imaginamos, poniendo al descubierto los límites porosos de nuestras corporalidades.

Subjetivación y relaciones de poder en el análisis del caso del cyborg Neil Harbisson.

Las nuevas relaciones de poder, signadas por la proliferación de tecnologías digitales, entre otras, traen diferentes -y, a veces nuevas- posibilidades de interacción entre los medios y los usuarios. Así lo expresa Felix Guattari (2004) quien menciona que la facultad de los medios dependerá de la capacidad de los usuarios y de cómo se apliquen, posibilitando que diversas formas de identidad y poder habiten de manera cotidiana.

¿Cómo articular las ciencias y las técnicas con los valores humanos?, ¿Cómo ponerse de acuerdo en proyectos comunes, sin dejar de respetar las singularidades de las posiciones de cada cual? ¿Qué procedimientos podrían desencadenar un nuevo renacimiento, en medio del actual clima de pasividad? (Guattari, 2004, p.122)

Estas interrogantes de Guattari buscan una respuesta con una perspectiva ecosófica (la cual propone un vínculo armonioso de la ecología social, ambiental y mental) donde el centro deja de ser lo humano y entran en juego otros actantes, como es el caso de los artefactos tecnológicos. La subjetividad propia de la época, caracterizada por la digitalización de la vida, ha hecho que los dispositivos desarrollen política y relaciones de poder debido a que, como menciona Winner (2001), los artefactos y las tecnologías tienen

en sus entretelados políticas y cualidades políticas ya que tienen un grado alto de flexibilidad en lo material. Este autor propone la teoría de las políticas tecnológicas que pone énfasis en que el enfoque no sea solo en las interrelaciones que se dan por fuerzas sociales, sino también en las características y el significado de los objetos técnicos para poder establecer explicaciones acerca de la relación que existe entre estos. La explicación que ofrece el autor es que para que exista el artefacto es necesario que se cumplan ciertas condiciones sociales. A su vez, las tecnologías tienen el poder de influir en la calidad y formas de nuestras relaciones humanas, ya que intervienen en diversos ámbitos de nuestra vida, convirtiéndose en relaciones de poder, en conjunto de acciones que posibilitan la acción. En este sentido, las relaciones de poder, el ejercicio de poder es:

...lo que define una relación de poder es que es un modo de acción que no actúa de manera directa e inmediata sobre los otros, sino que actúa sobre sus acciones: una acción sobre la acción, sobre acciones eventuales o actuales, presentes o futuras... una relación de poder se articula sobre dos elementos, ambos indispensables para ser justamente una relación de poder: que "el otro" (aquel sobre el cual éste se ejerce) sea totalmente reconocido y que se le mantenga hasta el final como un sujeto de acción y que se abra, frente a la relación de poder. todo un campo de respuestas, reacciones, efectos y posibles invenciones. (Foucault, 1982, p. 15.)

Foucault (1982) postula que para analizar las relaciones de poder es necesario hacerlo a través del "antagonismo de estrategias", es decir, investigar las resistencias. Propone una serie de ejemplos de lucha de oposición de poder (de hombres sobre mujeres, padres sobre niños, entre otros) para llegar a definir qué características tienen en común. Una de las características es que son luchas transversales, no se desarrollan en un único país, peculiaridad de la sociedad contemporánea de hoy. A su vez, tienen la característica del objetivo de poder en sí, es decir, ejercen poder sobre diferentes ámbitos del individuo siendo a su vez inmediatas, y cuestionan las relaciones de poder más cercanas a ellas. Otros aspectos para poder analizar las relaciones de poder son observar si cuestionan el status del individuo en sus diferentes niveles, si luchan contra el privilegio del conocimiento, el secreto y las representaciones mistificadas y si sus luchas circulan en base a la pregunta acerca de quiénes somos.

Asimismo, analizar las relaciones de poder implica -como menciona Foucault (1986) en su curso sobre subjetivación- el arte de gobernarse a sí mismo. Esto se debe a que, como comenta Gilles Deleuze (2015) en sus transcripciones de las clases de Foucault, el arte de gobernarse a uno mismo implica las relaciones del poder (con otros) y del saber (con uno mismo). El arte de gobernarse a sí mismo o el arte de sí como lo llama Foucault, implica la

afección de la fuerza sobre uno, plegándose sobre sí, lo que él llamaría como subjetivación. Tal como se mencionó, la subjetividad para Foucault constituye una relación con la Verdad (relación con uno mismo) y con el cuidado de sí.

CASO A ANALIZAR: NEIL HARBISSON, PRIMER *CYBORG LEGAL*.

Es interesante tratar en este contexto el caso de Neil Harbisson, reconocido como el primer *cyborg*. Nació con una condición visual llamada acromatopsia, la cual no le permite ver el mundo en colores, sino que solo puede ver en negro y blanco. La solución que encontró fue implantarse una antena en su cráneo que le sirve de sensor y convierte las frecuencias de luz en vibraciones para que pueda escuchar colores. Escuchando una gama mucho más amplia que la que percibimos los seres humanos, inclusive infrarrojos, o colores del espacio exterior. Pasó a ser *cyborg* legalmente cuando, al querer renovar su pasaporte, el implante fue aceptado como una parte más de su cuerpo y no como un dispositivo electrónico aparte.

Neil, artista y músico, da conciertos donde transmite los colores del espacio exterior. Creó la fundación *Cyborg* en 2010 con la idea de defender la incorporación de tecnología al cuerpo. También creó la sociedad de transespecies con la idea de dar voz a las identidades no humanas, defender la libertad de uno producir su propio diseño, ayudando a crear nuevos sentidos, con la idea de aumentar la conciencia de transespecies.

Es importante señalar que no se trata del único *cyborg*: entre los más conocidos también están Moon Ribas, quien tiene una pulsera sensor para detectar terremotos, y Manel de Aguas, quien se implantó aletas marinas para percibir la presión atmosférica. También como *cyborg* podrían mencionarse los casos de atletas como Johannes Floors, con prótesis de piernas, o individuos como Rob Spence, quien perdió un ojo que ahora es sustituido por una microcámara de vídeo que es capaz de grabar y transmitir en vivo.

Una de las ideas de analizar el caso de Neil Harbisson es ver cómo las características de las sociedades contemporáneas se pueden observar en la realidad de un caso. Primero es importante señalar que, como manifestaba Guattari (2004), el uso y la capacidad que le damos a los medios hacen que cambiemos nuestra visión de asociarlos con pasividad. En el caso de Neil se puede observar cómo utilizó la creatividad e instauró una identidad que transgrede fronteras y límites que es inmanente, contingente y promueve autonomía. Sin lugar a dudas, la tecnología como dispositivo de poder es formadora de nuevas subjetividades.

Harbinsson es parte de una relación de poder que ha repercutido en otras relaciones y acciones, no solo en el plano de figuración política en sí, como reivindicador derechos de

cyborg, o como apoyo a transgredir lo humano, lo natural o lo que es máquina o no. Además, actúa en una comunidad de cyborg con la idea de transmitirnos cosas que no éramos capaces de percibir por nosotros mismos (como sonidos del espacio). Fomenta esa idea de querer mejorar sentidos y promover un proceso de identidad único de cada uno que no esté acabado, pero sobre todo y lo más relevante nos ayuda a pensar la tecnología como algo inmanente a lo humano.

Por otro lado, la transformación que viene sufriendo la humanidad debido a la constante y creciente relación tecnológica, ha hecho que el individuo se defina (entre otras cosas) por esta relación. Acosta (2021) menciona que las formas de vidas infotecnológicas de hoy permiten que nos auto percibamos como individuos somáticos y que concibamos al cuerpo biológico desde lo interno hasta lo externo (desde lo molecular hasta lo que vemos con nuestros ojos) constituyente de subjetividad. Neil, en una entrevista, menciona este aspecto, de forma de visualizar como inconscientemente estamos siendo subjetivados por estas tecnologías y comenzamos a definirnos en relación con estas, cuando decimos respecto a nuestro teléfono móvil: "Me estoy quedando sin batería". (Canal: El Futuro Es Apasionante de Vodafone, 2016,1m53s)

Como menciona Foucault (1982) estas relaciones de poder son globales e inciden en diferentes ámbitos de nuestra vida, pero tienen un trasfondo que nos genera cuestionamientos acerca del estatus como individuos, quiénes somos, en base a quién y cómo estamos formados. A su vez, pensamos en un concepto de identidad que si bien es formado histórica y evolutivamente, repercute en él los procesos de subjetivación que atravesamos. Sin lugar a dudas, el caso de Neil Harbisson nos abre camino a tener conocimiento de nuevas formas, configuraciones y modulaciones que forman parte de una relación de poder y de estrategia de lucha -que, como ya mencionamos, van juntas- que se impone cada día más. Como ejemplo, otro modelo que hace reflexionar es el club *cyborg*, un concepto de discoteca sin un lugar físico en sí. El plan consiste en ir programando fechas y lugares diferentes, no siempre el mismo, para que las personas bailen y socialicen, donde se puede asistir de manera libre sin derecho de admisión.

Como plantea Guattari (2004), en estos casos: "Los valores éticos y estéticos no remiten a imperativos y códigos transcendentales. Exigen una participación existencial a partir de una inmanencia que hay que reconquistar sin descanso" (p.125). En las conexiones que se realizan con la tecnología, como en el modelo de los *cyborgs* ejemplificados, no se sigue la estética de lo que es humano, sino que se confronta una lucha de poder. Esto obliga a cuestionar de manera constante como el *cyborg* pasa a conformar la sociedad actual, sin importar tanto como está conformado, si es por un brazo metálico, un sentido diferente u

otro; sino que en su lucha de participación logran que veamos a los *cyborg* como un valor diferente que conquista más allá de lo que podemos considerar bonito o no, funcional o disfuncional para una sociedad. La idea de lo ético y estético para el *cyborg* está propiamente definido por la capacidad de auto diseñarse (Fundación *cyborg*, 2020) y por la autonomía que tenemos para elegir cómo queremos estar formados o ser vistos, permitiendo la apertura de nuevas formas de conceptos básicos como de lo que es humano y de otros conceptos como la cibercultura, un reformado orden cultural que forma la sociedad actual compuesto por el uso de tecnología, comentada por varios autores. (Escobar, 2005; Quiñones Bonilla, 2005; Rueda Ortíz, 2008). La cibercultura, según Escobar (2005), fomenta la reformulación de la naturaleza de la época, no estando medida únicamente por consideraciones literarias y/o epistemológicas (p. 17). Es decir, hay otros elementos que conforman el cambio en la sociedad de hoy, elementos de poder, como en lo que refiere a lo político, las estrategias de lucha, la relación que tenemos con la verdad y la relación con uno mismo.

Finalmente, es relevante mencionar respecto a la estética, que si bien este caso puede ser considerado como una relación protésica-estética-complementaria tecnológica con lo humano, de forma que la tecnología se transforma en un dispositivo que está por fuera del ser humano, la idea de este trabajo es pensar estas relaciones más allá de un cuerpo que se arregla, que es complementado o mejorado. Sino pensar ese arreglo, completitud o mejoría como una forma diferente de ver el cuerpo, en la que no se tenga que “descartar” un cuerpo por lo estético, más bien asumir que esas diferencias forman parte hoy en día de nuestra identidad. Me remito a la referencia de Acosta (2021) en la que la estética de hoy es vista como algo importante, donde el cuerpo es un signo que expresa no solo lo exterior sino también lo interior, por lo tanto la relación tecnológica en este caso implica distinguir su estética para mostrar una identidad, demostrando con ello un cuerpo al que podríamos llamar fallido, se convierte en un modo subjetivante contemporáneo.

Discusión: El arte del kintsugi como nueva forma de identidad.

Dada su presencia cotidiana en nuestras vidas, las diferentes relaciones tecnológicas han creado y modificado nuevas subjetividades. La relación que establecemos con el teléfono inteligente es única e inigualable en cada sujeto, su singularidad depende de dimensiones económicas, políticas, culturales, entre otras, así como de la manera en que se conciba qué es la tecnología y cómo es su uso. De esta manera no es lo mismo la subjetividad que se genera en un joven que trabaja con el *smartphone* de delivery de alguna aplicación de comida a un joven que trabaja con otro tipo de tecnología. Sin lugar a dudas ambos son

atravesados por la tecnología, sea en mayor o menor medida, sin importar el tipo y el modo. Lo relevante es identificar cómo éstas conforman la subjetividad de la época contemporánea y desarrollan identidades que, a su vez, constituyen parte de las relaciones de poder en tanto que figuraciones políticas con un potencial exponencial aplicables a diferentes campos de la vida cotidiana.

En lo que refiere al campo de la psicología, la subjetividad es un tema a tratar constantemente, con ello traemos la imagen de quién es la persona o sujeto que es subjetivado y qué factores intervienen en este proceso. A su vez, conocer qué efecto producen los subjetivadores, es un plan que muestra cómo están determinadas las relaciones de poder que giran entorno al *smartphone* como una modalidad híbrida tendiente a lo *cyborg*. El *smartphone* ha generado y regenerado nuevas formas de hacer y sentir que han modificado los modos de realizar conductas, hábitos, actitudes (como ya lo hemos visto como un simple medio de comunicación o como un completo metamedio), de modo que van repercutiendo en la subjetividad. Un ejemplo es el caso estudiado por Rubén Ramos Antón (2017) quien estudia a los jóvenes de Aragón (España) y el uso de sus teléfonos inteligentes como extensión de su cerebro, de lo cual concluye que estos jóvenes se comportan como *cyborgs* por la utilización que le dan a los teléfonos inteligentes y a que la tecnología forma parte de su hábitat natural, de tal forma que el *smartphone* se convierte en una unión entre lo tecnológico y biológico. Así, el *smartphone* puede ser pensado como extensión de nuestros ojos cuando queremos ver o grabamos utilizando la cámara de video y le hacemos zoom para ver mejor la imagen. O como extensión de nuestra voz, cuando la modificamos con algún programa editor, o como extensión de nuestros oídos cuando nos llega un mensaje y hacemos que nuestro celular lea el mismo, como extensión de nuestro tacto cuando hacemos que vibre el mismo para avisarnos de alguna notificación, entre otros. Otro ejemplo, ya mencionado, son los casos en los que el celular transmite tranquilidad, comodidad o alivio al estrés, lo que va modificando las formas de actuar en conjunto con el celular.

El caso de Neil Harbinsson es un claro ejemplo de un *cyborg* que en un principio pensó en arreglar su condición por una necesidad médica (para ver los colores como los demás) pero luego pensó esta tecnología desde una perspectiva diferente, en la que su capacidad de percepción de colores fue ampliada. Su condición médica o “imperfección” –si se la piensa desde los patrones normativos de un cuerpo estética y funcionalmente ideal– pasa a tener un valor agregado diferente, análogo a lo que sería el arte *Kintsugi*, el cual consiste en una técnica que repara los objetos de cerámica rotos con una resina dorada que hace evidente su falla, con la idea de que esta sea parte de la historia del objeto que no esté oculta. Sobre

esto, María Mercedes Zerega, Carlos Tutivén Román y Héctor Bujanda (2020) expresan que los cuerpos fallidos consideran su “rotura” como parte de su historia, por tanto debe mostrarse, no ocultarse, dando un nuevo valor a la persona. Los cuerpos fallidos, según estos autores, deciden quedarse rotos para dar un significado emblemático, como una forma de subjetivación. El caso de Neil permite cuestionarnos cómo la relación que tenemos con la tecnología se puede convertir en una forma de subjetivación. Al mismo tiempo, nos recuerda que somos humanos, no perfectos y que la forma en que a veces concebimos el cuerpo humano es estandarizada. Debemos no solo desligarnos de los antagonismos de humano/máquina sino también de lo que consideramos cuerpo perfecto e imperfecto o completo e incompleto.

Las diferentes relaciones tecnológicas como la ejemplificada con el *smartphone*, debería ser considerada como un plus, de gran utilidad para las partes que conforman esa relación recíprocamente beneficiosa para las partes. Es relevante considerar que lo fundamental no es determinar o separar las partes, más bien observar las relaciones que se dan entre ellas, como se mencionó anteriormente según Latour (2008) visualizar al agente que se forma en estas relaciones. Este nuevo agente no es el mismo desde que conforma una conexión con otro/os, como lo es la tecnología.

Los ejemplos esbozados en este trabajo permiten visualizar que las relaciones tecnológicas producen dispositivos que trascienden a nivel global, son conectores que trascienden tan rápido y de tan fácil adaptabilidad que podrían llegar a generar un cambio de consciencia a nivel mundial. Es posible estar conectados con lo que pasa en cualquier parte del planeta, gracias al *smartphone*, y conocer otra perspectiva de lo que implica ser *cyborg*, lo que ha permitido funcionar y progresar al ser humano. Problemas como el cambio climático, el hambre, la pobreza, guerras, pandemias, entre otros pueden ser vistos desde otra perspectiva y tratados de manera diferente con la tecnología. Un claro ejemplo que propone Figueroa (2021) es la relación tecnológica que tenemos con las vacunas, que nos reprograma nuestro sistema inmunológico a través de la tecnología de la medicina, que nos ha permitido prevenir y curar enfermedades. Al vacunarse, esta tecnología ingresa en nuestro organismo, teniendo una relación recíproca entre el virus que entra, que funciona como antídoto (tecnología) y nuestro cuerpo. El virus comienza a propagarse en nuestro cuerpo teniendo un hábitat donde vivir, y nuestro organismo lo absorbe en beneficio de que él mismo nos permitirá curarnos o seguir sobreviviendo en nuestro planeta.

La pandemia del Covid-19 fue un momento en que las tecnologías del *smartphone*, y figuraciones políticas como el *cyborg* estuvieron en su máximo esplendor. El *smartphone* fue utilizado en varias áreas de nuestra vida cotidiana: para tener información acerca de la

pandemia, relacionarnos, socializar, hasta para poder seguir con nuestras actividades de la vida cotidiana (manteniendo el aislamiento) como es el teletrabajo, la educación a través de plataformas virtuales, terapia online. Las vacunas formaron parte de la prevención que encontraron muchos ciudadanos para combatir el mismo, por lo que se formó una relación única entre el cuerpo y la tecnología del virus. Lo que permite visibilizar que si bien las tecnologías son pensadas de una manera particular, dada su versatilidad es posible que sean eficaces para otros objetivos diferentes a los pensados, no están limitadas ni acabadas.

Otra forma para pensar las subjetividades contemporáneas, es cuestionar si la producción de lo "humano" en relación con la tecnología se debe al problema del exceso de la información. Debido a que nos encontramos en una cotidianeidad en la que 24/7 se genera información, en la producción, comunicación, compras, acumulación, entre otros. Tal vez sea momento de pensar a la tecnología más allá de los patrones actuales y de profanarlos en el sentido que menciona Agamben citado en Acosta (2021):

Profanar, nos recuerda el filósofo Giorgio Agamben, significaba para los juristas romanos devolver al uso libre de los hombres lo que había sido retirado en una esfera separada. Profanar el dispositivo técnico desafiando aquellos discurso y prácticas que nos incitan a autocomprendernos como conjuntos de datos, como soportes de información predecible, modulable, operacionalizable, es una de las tareas inescapables para el pensamiento de nuestro tiempo (Acosta, 2021, p. 97)

Se han realizado y se seguirán realizando estudios de cómo estas figuraciones pueden marcar nuestras formas de subjetivarnos, lo que da también una esperanza a problemas que tal vez como la pandemia no tenía solución en su momento. Las formas de subjetivación son numerosas, ya que se descubren nuevas formas de implementación, de vinculación, que hacen que sea una relación inmanente entre lo humano y la tecnología.

En efecto, queda en visto que las subjetividades contemporáneas están atravesadas por las tecnologías presentadas en el presente trabajo, lo que constituye las formas de pensar, vivir y sentir que tenemos en relación con otros.

Finalmente, se considera relevante pensar las subjetividades contemporáneas como un proceso que interpela nuestra forma de concebir el tiempo, el cuerpo y la relación que tenemos con otros, a través de la tecnología, desde una visión más colectiva. A su vez, cuestionar algunas formas que son dominantes en el mundo capitalista de hoy, permite

expandir nuevos imaginarios de nosotros, el cuerpo y los demás (como el kintsugi) que habilitan una sociedad más allá del individuo.

Referencias bibliográficas

- Acosta, F. (2021) *Tecnoceno: Algoritmos, biohackers y nuevas formas de vida*. Taurus.
- Agamben, G. (2011). ¿Qué es un dispositivo? *Revista Sociológica*, 26(73), 249-264.
- Ayala-Colqui, J., Lugo, M. y L. Soto (comp.) (2020). *Poder y subjetivación en Michel Foucault*. Lima: Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Fondo Editorial.
- Cárdenas, J. (2005). Filosofía de la tecnología en Martin Heidegger. *Praxis Filosófica*, (21), 97-110.
- Clark, A. (2003). *Natural-born cyborgs*. Oxford: Oxford University Press.
- Deleuze, G. (1991). *Conversaciones 1972-1990*. Traducción de José Luis Pardo. Recuperado en: <https://www.philosophia.cl/biblioteca/Deleuze/Deleuze%20-%20Conversaciones.pdf>
- Deleuze, G. (2015). *La subjetivación. Curso sobre Foucault. Tomo III*. Buenos Aires: Cactus.
- Escobar, A. (2005). Bienvenidos a cyberia. Notas para una antropología de la cibercultura. *Revista de Estudios Sociales*, (22), 15-35.
- El Futuro Es Apasionante de Vodafone, 04/01/2016, Neil Harbisson: músico, artista y primer cibernético reconocido legalmente por un gobierno, <https://www.youtube.com/watch?v=VV4eIrz0MNI&t=129s>
- Fernández, N. (2020). ¿Siempre fuimos *cyborgs*? Los alcances de un enfoque coevolutivo para conceptualizar el vínculo humano-técnica. *Cuadernos del Sur - Filosofía*, (49), 28-46.
- Figueroa, H. (2021). La figura del cyborg para una agenda de investigación psicosocial. *Revista Nómadas*, (55), 161-175.
- Foucault, M. (1982). El sujeto y el poder. *Revista Mexicana de Sociología*, Vol. 50, No. 3. (Jul. - Sep., 1988), pp. 3-20. Recuperado de <https://perio.unlp.edu.ar/catedras/cdac/wp-content/uploads/sites/96/2020/03/T-FOUCAULT-El-sujeto-y-el-poder.pdf>

- Fundación *cyborg*, 2020. Disponible en <https://www.cyborgfoundation.com/>
- García, F. (1999). El cyborg como reconstrucción del agente social. *Política y Sociedad* Universidad Complutense de Madrid, (30), 165-191.
- Guattari, F. (2004). *Plan sobre el planeta. Capitalismo mundial integrado y revoluciones moleculares*. Recuperado de <https://traficantes.net/sites/default/files/pdfs/Plan%20sobre%20el%20planeta-TdS.pdf>
- Haraway, D. (1984). *Manifiesto Ciborg. El sueño irónico de un lenguaje común para las mujeres en el circuito integrado*. Recuperado de https://xenero.webs.uvigo.es/profesorado/beatriz_suarez/ciborg.pdf
- Latour, B. (1998). La tecnología es la sociedad hecha para que dure. En M. Domènech y F. J. Tirado (Comps.), *Sociología simétrica: ensayos sobre ciencia, tecnología y sociedad*, pp.109-142
- Latour, B. (2001). *La esperanza de Pandora. Ensayos sobre la realidad de los estudios de la ciencia* (Trad. T. Fernández Aúz). Barcelona: Gedisa
- Latour, B. (2008). *Reensamblar lo social. Una introducción a la teoría del actor-red* (Trad. G. Zadunaisky). Buenos Aires: Manantial. Publicado originalmente en 2005.
- Martínez Gallardo, A. (2020). *Heidegger sobre cómo la tecnología y la sociedad te manipulan y te vuelven inauténtico*. Recuperado de https://pijamasurf.com/2020/11/heidegger_sobre_como_la_tecnologia_y_la_sociedad_te_manipulan_y_te_vuelven_inautentico/
- Melumad, S. y Tuan Pham, M. (2020). *The Smartphone as a Pacifying Technology*. Recuperado de https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3525835
- Mestres, F. (2011). Evolución: de la especie humana al *cyborg*. *Revista digital de sociología del sistema tecnocientífico*, 1(1), 37-46.
- Mitcham, C. (1989). ¿Qué es la filosofía de la tecnología?. Anthropos; Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco.
- Molinero, G. (2012). *The Smartphone Psychology Manifesto*. Recuperado de <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1745691612441215>

- Piila, (24 de marzo de 2023). Tecnoperreo: una noche en Club Cyborg. <https://www.piila.com/blog/tecnoperreo-una-noche-en-club-cyborg>
- Quiñones Bonilla, F. (2005). De la cultura a la cibercultura. *Hallazgos*, 2(4), 174-190
- Ramos Antón, R. (2017). Los teléfonos inteligentes como extensión del cerebro del ser humano cibernético: el caso de los jóvenes de Aragón (España). *Anàlisi*, (56), 101-115.
- Rueda Ortiz, R. (2008). Cibercultura: metáforas, prácticas sociales y colectivos en red. *Revista Nómadas*, (28), 8-20.
- Silvela Díaz-Criado, E. (2004). Manuel Castells. La era de la información. Individualismo y comunalismo en el origen de la violencia del siglo XXI. *Cuadernos de estrategia*, (124), 147-172.
- Tabares, J. y Correa, S. (2014). Tecnología y sociedad: una aproximación a los estudios sociales de la tecnología. *Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad*, 9(26), 129-144.
- Winner, L. (2001). *¿Tienen política los artefactos?* (Trad. M. F. Villa). Organización de Estados Iberoamericanos. Trabajo original publicado en 1983.
- Zerega, M. M., Tutivén Román, C. y Bujanda, H. (2020). Devenir discapacitado: nuevos monstruos, cyborgs y desplazados en el capitalismo contemporáneo. *Nómadas*, (52), 149-165.