



RIDAA
Repositorio Institucional
Digital de Acceso Abierto de la
Universidad Nacional de Quilmes



Universidad
Nacional
de Quilmes

Rapanelli, Antonella Romina

Cultura y tecnología digital : hacia una reconfiguración de la corporalidad



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Argentina.
Atribución - No Comercial - Sin Obra Derivada 2.5
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/ar/>

Documento descargado de RIDAA-UNQ Repositorio Institucional Digital de Acceso Abierto de la Universidad Nacional de Quilmes de la Universidad Nacional de Quilmes

Cita recomendada:

Rapanelli, A. R. (2017). *Cultura y tecnología digital: hacia una reconfiguración de la corporalidad. Sociales y virtuales*, (4). Disponible en RIDAA-UNQ Repositorio Institucional Digital de Acceso Abierto de la Universidad Nacional de Quilmes <http://ridaa.unq.edu.ar/handle/20.500.11807/3688>

Puede encontrar éste y otros documentos en: <https://ridaa.unq.edu.ar>

Cultura y tecnología digital: hacia una reconfiguración de la corporalidad

 socialesyvirtuales.web.unq.edu.ar/archivo-4/s-y-v-nro-4/dossier4/cultura-y-tecnologia-digital/

por Antonella Rapanelli



Resumen

El presente ensayo se constituye como expresión de ciertas problematizaciones y teorizaciones respecto a la transformación cultural que nos atraviesa como agentes constituyentes de un proceso de interacción con las nuevas tecnologías. Su producción surge como respuesta a una propuesta de análisis de la cultura contemporánea en el marco de la materia *Sociología de la Cultura*. Para su abordaje se realizó una lectura crítica de la reciente serie televisiva *Black Mirror*. Esta producción audiovisual se presenta ante nuestra mirada como un unitario que pretende interpelar el impacto de las nuevas tecnologías y hacer conscientes las modificaciones que estas provocan sobre la vida humana y sus formas de sociabilidad. Desde su título se presenta como una provocación semántica que nos propone mirar aquel reflejo que nos devuelve la tecnología cuando no está siendo utilizada activamente por el usuario. Dicho de otro modo, *Black Mirror* podría comprenderse como una invitación a apagar aquellos dispositivos para habilitar el pensamiento sobre nuestras corporalidades, nuestra existencia subjetiva y nuestras experiencias sociales, ámbitos cada vez más atravesados por el proceso tecnológico que signa nuestra época y reorientan los procesos culturales.

Palabras clave: cuerpo, cultura, tecnología digital.

Introducción

“Las tecnologías dominantes de un período histórico definen su organización temporal y su compresión cultural»

N. Green

En el presente ensayo pretendo analizar la enunciada interrelación a partir de la lectura de dos capítulos de la serie *Black Mirror*, a la luz de perspectivas teóricas comunicacionales, sociológicas y antropológicas idóneas en estos fenómenos. Es válido aclarar que para llevar adelante este proyecto no serán retomadas teorías que cuenten con una carga valorativa acrítica, ni proposiciones que no superen el determinismo dualista entre un futuro tecnológico promisorio al servicio de la humanidad y un futuro des-humanizado en el cual el hombre sea instrumento del artefacto cultural por él creado. Por el contrario, este ensayo se posiciona desde un enfoque interpretativo de la

relación entre los seres humanos y la tecnología, entendiendo que esta forma de interacción demanda la necesidad de comprenderla en sus múltiples expresiones subjetivas. Sin embargo, esto no implica negar la existencia de estructuras de dominación que imprimen el estilo y moldean la cultura de cada región y momento histórico específico.

Cabe destacar que el análisis que pretende incorporar el presente ensayo intenta realizar una lectura sociológica en torno a hechos ficcionales. De acuerdo a ello, su interpretación debe complementarse con una breve caracterización sobre este nuevo formato audiovisual, la serie televisiva, acompañado por un particular y amplio canal de difusión a través de internet. Para este breve desarrollo tomaré los aportes de Carlon (2009) quien, siguiendo los argumentos de Eliseo Verón, complejiza la noción de medio de comunicación, concepto que implica la articulación de dos elementos: un soporte tecnológico y una práctica social.

Comencemos por comprender las implicancias del soporte tecnológico en cuestión: internet. Este nuevo canal pone en crisis el canal tradicional del siglo XX, la televisión como medio de masas, y supone un cambio tanto en los usos, dado que permite ver televisión en sitios específicos, como en las prácticas, abriendo definitivamente las puertas de la interactividad y poniendo fin a la emisión centralizada. Internet modifica la oferta y el acceso mediático a los discursos televisivos, modificando las prácticas sociales. La velocidad del avance tecnológico al que asistimos diariamente hace que la transformación de estas prácticas se sostenga en un movimiento constante. Esta distinción habilita la comprensión con relación al espectador, quien deja de reproducir la figura de un sujeto pasivo a la hora de interpretar el mensaje al que se expone. Por el contrario, el espectador es un interlocutor en constante interacción con el contenido y el medio, interacción que se vuelve más dinámica con el flujo de los avances computacionales (Carlon, 2009). La figura y acción del destinatario, y su práctica espectral, se vuelve cada vez más activa. De acuerdo con esta perspectiva, dependerá de las habilidades y la creatividad que los sujetos desarrollen en la construcción de usos sociales alternativos de las nuevas tecnologías para despojarlas de su sentido prescriptivo y regulador e instituir las como herramientas de posibilidad de nuevas formas de expresión cultural y comunicación social (Murolo, 2012).

Cada capítulo de la serie en cuestión representa escenarios posibles como fruto del avance tecnológico digital. No se trata de una apuesta de ciencia ficción al estilo fílmico de fines del siglo XX, sino de la incorporación de nuevos artefactos que acompañan a los dispositivos actualmente existentes, por lo cual se vuelven tangibles y reconocibles muchas de las escenas allí montadas. Considero que este es el elemento que la transforma en una producción multimedia tan representativa de los interrogantes culturales de nuestra época.

Volverse público

El primer capítulo seleccionado para su análisis lo constituye la tercera entrega de la primera temporada: *The Entire History of You*. A modo de breve contextualización, el capítulo comienza representando la historia de un joven profesional de los sectores

medios en una entrevista de empleo para ingresar a un estudio de abogados, lejos de su lugar de residencia. De regreso a casa, en el aeropuerto el personaje es controlado por la policía aeroportuaria mediante la lectura de un chip subcutáneo que cada ciudadano transporta en la parte posterior del cráneo. Otro elemento ficcional del posible estadio del desarrollo tecnológico que se plantea es la posibilidad de transformar el ojo humano en una cámara de videgrabación que automáticamente almacena cada escena vivida en el implante de la memoria externa. Cada recuerdo vivenciado puede ser rescatado de la memoria y proyectado en otra pantalla para ser observada por los otros. Se trata de una memoria con una organización virtual temporal que coexiste con la memoria biológica y asociativa de los seres humanos. El desarrollo de la historia se orienta por las nuevas posibilidades de interacción social que abre este dispositivo.

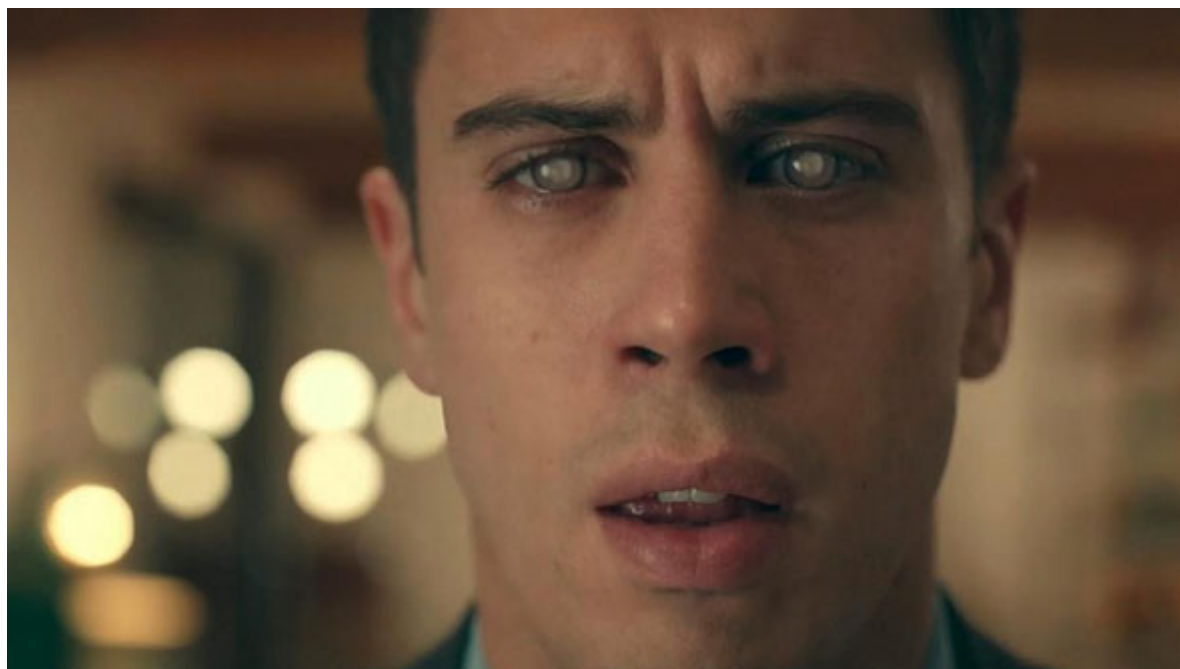
En primer lugar, el chip implantado en cada ser humano al nacer se presenta como una política pública del Estado para el ejercicio de su control aún más efectivo ¹. Si bien puede ser extraído mediante una intervención quirúrgica, esto representa un acto de distanciamiento de la norma social y una práctica que pocos están dispuestos a llevar adelante, y quienes lo hacen argumentan que se trata de una decisión ideológica, admitiendo que el uso de la tecnología nunca es neutral (Doueihi, 2010). Además, la extracción de la “memoria artificial” representa un gran temor respecto al dolor físico que provoca y la concepción que los seres humanos tienen de ella imprime una resistencia a perder el archivo biográfico que esta condensa. Los personajes indican que “la memoria es para vivir” y para “compartir”. Con esto se evidencia que el dispositivo es constituyente de una nueva forma de sociabilidad dependiente de la tecnología. En escenas subsiguientes se narra una reunión íntima entre amigos, quienes solicitan al personaje principal la proyección de su entrevista laboral sobre la pantalla del televisor.

Esto se plantea como una nueva forma de narratividad en la cual convergen distintos tipos de tecnologías que conforman un híbrido de “prácticas técnicas, sociales y económicas, que ofrece su propio caminos hacia la inmediatez” (Scolari, 2008, p.107). Esta solicitud es percibida por el personaje como una forma de ejercicio de la presión social del grupo sobre él, dado que es “natural” compartir escenas de la propia intimidad en crudo, sin los filtros que los sujetos imprimen al narrarlas oralmente. En la misma escena otro personaje incorpora al diálogo su experiencia tras el robo del chip, argumenta que creía no poder vivir sin él, pero que con el tiempo se sintió a gusto de no tenerlo. La misma persona narra su experiencia como “administradora de granos” ², como operadora del software, afirmando haber sido testigo de la producción e implantación de recuerdos falsos por parte del sistema. Nuevamente, aparece la figura de un poder —público o privado— que moldea y distribuye la producción de significados legítimos para la reproducción de su régimen. En relación con estas nuevas formas de control, Doueihi (2010) advierte sobre la construcción de un nuevo orden social en el proceso de desarrollo tecnológico actual:

“Si bien en su dinámica mundial el entorno digital ofrece un mejor acceso a la información y, en algunos casos, libertades muy necesarias, introduce nuevos y poderosos modos de vigilancia y de censura. En otras palabras, por su modo de funcionamiento, la cultura digital se parece mucho a un proceso civilizador, que trae nuevas posibilidades, pero también efectos secundarios imprevisibles y a veces inquietantes, o incluso, peligrosos” (2010, p. 22). “

La memoria artificial y selectiva también produce una reconfiguración respecto a los usos y las formas de experimentar la corporalidad humana. En una escena que reproduce un ambiente de intimidad entre el protagonista y su pareja, se representa el coito como un acto material del cuerpo presente en espacio y tiempo pero en ausencia de una conciencia de esa actualidad, al mismo tiempo que es experimentado subjetivamente por cada uno de ellos como un cuerpo que repite sensaciones de un pasado pre-seleccionado por ellos mismos. El cuerpo ya no tiene la particularidad de presentificar la historia, ya no es el elemento de ruptura que expresa la frontera entre el presente y el pasado, su construcción social ha sido modificada (Bourdieu, 1999). Es una forma de vivenciar la corporalidad que puede prescindir de ella, incluso en el ejercicio de la sexualidad, en su plano físico y psíquico. Esta escena, además, permite observar que la percepción de la propia vida transcurre en realidades múltiples y simultáneas.

Imagen 1



En la captura de imagen del capítulo “The Entire History of You” (2011) puede observarse al protagonista durante la utilización del software que permite la reproducción de la memoria virtual que el ser humano incorpora a partir de la implantación del chip subcutáneo y de la transformación del ojo humano en “ojos zeta”.

Otro aspecto a considerar respecto a la apertura a nuevas posibilidades y formas de interacción social tiene que ver con la tensión y el delgado límite existente entre el ámbito público y la esfera de lo privado. En la trama del capítulo se plantea un conflicto hacia el interior de la pareja, en el cual el protagonista persigue la sospecha de infidelidad y comienza a rastrear evidencias para corroborarlo. El elemento central vuelve a ser la

transparencia en el almacenamiento individual de memoria en cada chip, que permite a terceros exigir la comprobación de la propia honestidad bajo la posibilidad de poder proyectar los recuerdos íntimos ante la mirada ajena. Existe una reconfiguración del espacio público y privado que son consolidados en la sociedad históricamente (Scolari, 2008). Nuevamente, la presión social de hacer público lo íntimo expone el conflicto subjetivo provocado por esta realidad. Para pensar este proceso podemos tomar la categoría de “extimidad” desarrollada por Paula Sibilia y retomada por Rosalia Winocur (2013), con la cual pretende evidenciar la paradoja. Ambas autoras describen esta idea como una nueva forma de “intimidad pública”, es decir, publicada por el propio actor. Sin embargo, señalan que, si bien se observa una tendencia a “volverse público” en el medio virtual, son los sujetos quienes establecen el límite de ese desdoblamiento entre la esfera de lo público y la esfera de lo privado. El sujeto es quien decide cuando ser visible y cuando no serlo, en otras palabras, es el agente quien secuencía sus estrategias en función de las reglas de juego establecidas por la estructura social. Como señala Winocur, las formas de ejercer la sociabilidad se encuentran históricamente situadas, esto implica que aquellos aspectos biográficos que en una época pueden ser considerados una exhibición de la intimidad, en otra pueden variar de significado cultural y formar parte de la vida pública (2013). Estas nuevas lógicas implican la construcción e incorporación de nuevos lenguajes, nuevas formas semánticas, narrativas múltiples y nuevos universos simbólicos, todos ellos constituyentes de las nuevas formas de interacción social.

Prótesis de un yo

El segundo capítulo elegido es el especial estrenado luego de finalizar las dos primeras temporadas, titulado *White Christmas*. Este episodio narra la historia de tres personajes mediados por la intervención de un programador de software. El hilo conductor integrador es la transformación del ojo humano biológico en “ojos zeta”³, una vez más aparece la función visual de grabar, almacenar y reproducir cada evento de la vida cotidiana. Además, los ojos zeta tienen la función del “bloqueo” al igual que cualquier red social, aunque se diferencia con esta última en que aquel objeto “bloqueado” es el cuerpo de otro sujeto, transformándolo, para el sujeto “bloqueante”, en una silueta tridimensional hológrafa y anónima. El personaje que cohesiona todas las narraciones que convergen en este episodio es un operador de software, Matthew, que tiene la capacidad de intervenir y transformar realidades ajenas mediante el uso de la tecnología por él mismo administrada. En este punto el cuerpo es la tecnología que permite la convergencia de pantallas múltiples, integrando todas las tecnologías existentes en una sola con la capacidad de transformarse en todas ellas, favoreciendo así la manipulación de los contenidos (Scolari, 2008).

En la primera historia, Matthew es contratado por un joven que requiere sus “servicios románticos”. La tarea consiste en el seguimiento y asesoramiento virtual del programador a través de los ojos zeta de su cliente con el objetivo de concretar una cita. La situación se va de las manos cuando su cliente corre riesgo de muerte y él no puede intervenir para evitarlo. El agravante de esta situación lo constituye el hecho de que no solo el programador es quien observa toda la secuencia, sino que el cliente también es

observado, a su vez, por otros clientes. Todos ellos deben borrar su registro para no almacenar las evidencias de un crimen que podría haber sido evitado. La intromisión en la intimidad ajena pone en discusión el límite de la legalidad de esta práctica y abre una discusión ética al respecto. Matthew también fue bloqueado por su mujer cuando ella descubre lo ocurrido con este cliente. Él vivencia el bloqueo como un hecho vital desesperante.

En la segunda historia Matthew es contratado por una mujer para programar un software que genere una copia diminuta de su propio cuerpo, con su conciencia histórica incorporada, para que tome las mismas decisiones que ella tomaría, con el objetivo de reservar el cuerpo original para el ejercicio de sus actividades laborales, el mejor aprovechamiento de su tiempo libre y el ejercicio de sus placeres. Como señala Scolari (2008) se vive bajo una experiencia subjetiva de aceleración en convivencia con el proceso de fragmentación de las comunicaciones. En sus palabras, en la Modernidad “el tiempo se percibe socialmente como algo que debe ser llenado con actividades para aprovechar hasta sus últimos resquicios” (p. 282). Para ello, el cuerpo original se somete a un tratamiento de copia de sus pensamientos, sus recuerdos y su lógica subjetiva. El cuerpo duplicado incorporará todas estas habilidades para reproducirlas a través de un panel de control mediante el cual direccionará las actividades domésticas. Este episodio presenta un cuestionamiento ético respecto a cómo es concebida esa corporalidad que, además, es sujeto que reflexiona y vivencia emociones. Para la consciencia del cuerpo original su copia no es más que una “prótesis del yo” útil para las tareas rutinarias que ya no desea realizar —motivo por el cual adquiere el servicio—, reservando así el cuerpo original para ponerlo al servicio de su identidad, como un habitáculo provisional siempre en transformación, como producto de una tecnología que “provoca el sentimiento de poder de acción simbólica sobre un cuerpo y sus orígenes” (Le Breton, 2010, p.189). La copia no solo es encerrada y esclavizada, sino que también es torturada para cerciorar su adhesión a la norma y su subordinación al nuevo orden social al cual es sometida. En este punto se evidencia la influencia del proceso de digitalización sobre la vida humana y se abre un interrogante respecto al límite entre la expresión de la humanidad real y la virtual. Scolari (2008) reflexiona sobre ello argumentando que “en el mundo digital todo es original y, al mismo tiempo, todo es copia perfecta” (p. 288). La ficción aquí analizada traslada este hecho que hoy modifica los bienes culturales del ecosistema mediático actual al plano de lo real y plantea una discusión ética y filosófica sobre los límites del derecho de propiedad, cuando la propiedad toma la forma *aggiornada* de esclavitud virtual.

Imagen 2



En la captura de imagen del capítulo “Merry Christmas” (2014) se observa al protagonista efectuando la programación del software que reprodujo el cuerpo de su cliente, mientras organiza su tiempo y circunscribe su existencia a un espacio virtual.

La tercera historia vuelve al principio de la narración y transcurre en una cabaña aislada en la que Matthew se encuentra encerrado con otro hombre. Aparentemente, se desconocen y comienzan a comunicarse con el fin de explicar sus presencias en ese lugar remoto. El hombre que acompaña a Matthew comienza a narrar su historia de vida, la cual finaliza con un bloqueo por parte de su esposa y el asesinato intencional de su suegro, y la muerte accidental de, quien creía, era su hija. El personaje percibe el bloqueo como un estado emocional en el que “no puedes hundirte en la miseria, no puedes desconectarte, porque el bloqueo abarca cualquier imagen de la persona que te bloqueó”. Para lograr que este personaje entre en confianza y cuente su historia, primero debió dar testimonio autobiográfico, en ese interregno Matthew confiesa haber sido cómplice de un crimen, motivo por el cual su esposa decide bloquearlo. El objetivo de esta interacción para Matthew es que la conversación se transforme en confesión por parte de su compañero que había sido encontrado por la policía en la calle en estado de abandono. Finalmente, se descubre que Matthew fue contratado por la policía para crear un software que copie su identidad y hacerlo confesar, dado que el sujeto “original”, en estado de profunda angustia, había decidido no volver a decir una palabra después de los crímenes cometidos, lo cual convocó a las autoridades a someterlo al tratamiento de copia de conciencia. El cuerpo original del sospechoso es encarcelado, mientras que la copia del cuerpo y de su conciencia es sometida al encierro virtual en el lugar del crimen en donde la dimensión espacio-temporal transcurre en un círculo que siempre vuelve a comenzar.

El episodio concluye con la condena a Matthew por parte de las autoridades policiales, quienes deciden aislarlo de toda la sociedad estableciendo sobre él un bloqueo colectivo. Aquí vemos cómo una práctica social habilitada por las nuevas tecnologías, y en principio cuestionada por los actores sociales, atraviesa los procesos culturales y los modifican, dando estatus legal a una práctica perversa ⁴. Scolari (2008) retoma un

estudio realizado por Lee y Whitley sobre la “creciente complejidad y la naturaleza policrónica del trabajo de desarrollo de software” —profesión practicada por el protagonista de este capítulo—, “donde el individuo trabaja a lo largo del día en una amplia gama de proyectos y diferentes actividades” (p. 280). De esta manera, el tiempo se fragmenta y surgen nuevas formas de organización en las comunidades virtuales y nuevas maneras de gestión del tiempo para su mejor control. En el plano laboral se produce un proceso de “desterritorialización”.

Se puede plantear al respecto el siguiente interrogante: ¿de qué manera el bloqueo modifica una forma de subjetividad deshabilitada del mundo social? Para responderlo podemos tomar elementos actuales que también sean evidenciados en el plano ficcional. Por ejemplo, la vivencialidad de la dimensión espacio-temporal. Podemos teorizar sobre la transformación del tiempo cronológico en el tiempo “policrónico”, entendiendo a este último como un tiempo simultáneo y discontinuo hipermediado por las nuevas tecnologías digitales, que potencian la realización de tareas múltiples, instalando el *multitasking* en las relaciones humanas (Scolari, 2008). De esta manera, el consumo hipermediático se fragmenta en múltiples situaciones asincrónicas. ¿Qué ocurre cuando esta forma de experimentar el tiempo se detiene a partir de la imposibilidad de comunicarse con otros? Matthew cae preso de su propia trampa, cuando el método de tortura para sus creaciones tecnológicas conscientes se vuelve sobre sí mismo al encontrarse limitado por el bloqueo social.

Para concluir, no podemos olvidar que la tecnología digital ingresa en el campo de disputa de poder para consolidar y mantener su dominación. La cultura digital construye nuevas identidades y nuevos paradigmas de saber-poder, por ello, es el espacio en el que se enfrentan y luchan los paradigmas de credibilidad y legitimidad, que desafían la producción de nuevos fundamentos epistemológicos en la era digital (Doueih, 2010).

Este ensayo no pretende concluir con afirmaciones cerradas, dado que su producción se sitúa en una época signada por la incertidumbre del porvenir a partir de la caída del mito del progreso sobre el cual se constituyó la modernidad. Por el contrario, pretende plantear nuevos interrogantes que contribuyan a la construcción de conocimiento sobre un proceso cultural activo y dinámico, compuesto por múltiples elementos e intervenido por diversos actores históricamente situados que convergen en su adaptación y reproducción social. En este sentido, la intencionalidad de este texto se orienta hacia la producción subjetiva de múltiples discursos reflexivos y el uso crítico de las nuevas tecnologías, proponiendo su lectura intensiva y ofreciendo resistencia ante la oferta de un consumo des-humanizante.



Notas

[¹] En la escena transcurrida en el aeropuerto puede observarse cómo el personaje principal es controlado por funcionarios públicos por medio de la revisión de su “memoria externa”, sin posibilidad de ocultar ante ellos ningún suceso acontecido en toda su biografía.



[²] Los términos “grano”, “chip”, “memoria artificial o externa” son tomados en este texto como conceptos análogos.

[³] Este capítulo tiene la particularidad de presentar signos específicos que refieren a cada uno de los capítulos previos de la serie.

[⁴] Matthew declara que para hacerlos confesar “es importante quebrarlos, pero no pasarse del límite. No hay que volverlos locos, solamente quebrar su voluntad. Que estén desesperados por hacer algo.”

Referencias bibliográficas



Bourdieu, P. (1999). “Notas provisionales sobre la percepción social del cuerpo”. En AA.VV., *Materiales de Sociología crítica*. Madrid: La Piqueta, Madrid, 1986. Buenos Aires.

Carlón, M. (2009). “¿Autopsia a la televisión? Dispositivo y lenguaje en el fin de una era”. En *El fin de los medios masivos. El comienzo de un debate*. Buenos Aires. La Crujía.

Doueiri, M. (2010). “1. ¿Un nuevo proceso civilizador?” en *La gran conversión digital*. Buenos Aires. Fondo de Cultura Económica.

Le Breton, D. (2010). “Una antropología del cuerpo en el mundo contemporáneo”. En Martínez Guirao, J. y A. Tellez Infantes (eds.), *Cuerpo y cultura*. Barcelona: Icaria – Institut Català d’Antropologia.

Murolo, N. L. (2012). “La pantalla doméstica. Sobre Televisión y forma cultural de Raymond Williams” en *Revista Oficios Terrestres*, número 28, volumen 1. Extraída el 01/09/2017 desde <http://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/oficiosterrestres/article/view/1616>

Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Barcelona. Gedisa Editorial.

Winocur, R. (2013). Etnografías multisituadas de la intimidad online y offline. Diversidad y perspectiva del actor: compromisos claves en cualquier etnografía de lo “real” y lo “virtual”. *Revista de Ciencias Sociales Segunda época*, número 23, pp 7 – 27.

Capítulos de serie televisiva

Jesse Armstrong (Guionista) y Brian Welsh (Director) (2011) *The Entire History of you* [episodio de serie de televisión], Black Mirror. Reino Unido: Channel 4 / House of Tomorrow

Charlie Brooker (Guionista) y Carl Tibbetts (Director) (2014) *White Christmas* [episodio de serie de televisión], Black Mirror. Reino Unido: Channel 4 / House of Tomorrow

¿Cómo citar este artículo?

Rapanelli, A. (2017). Cultura y tecnología digital: hacia una reconfiguración de la corporalidad. *Sociales y Virtuales*, 4(4). Recuperado de <http://socialesyvirtuales.web.unq.edu.ar/cultura-y-tecnologia-digital/>

Ilustración de esta página: extraída de

<http://www.fogatadelpixel.com.ar/2016/01/la-veo-o-no-black-mirror/>

