

Centro de
Estudios
Visuales

número 3
diciembre
2019



ISSN 0719-7152

DOSSIER:
PROBLEMAS DE LA SUBJETIVIDAD EN LA PANTALLA
DIGITAL

1. Pantallas, subjetividades y algoritmos

Hector Ariel Feruglio Ortiz

Universidad Nacional de Catamarca, Argentina

RESUMEN

En la actualidad la cuestión de la subjetividad y el sujeto en lo digital se enmarca en un contexto donde las tecnologías emergentes están modificando los entornos mediáticos, transformando los marcos comunicativos, y afectando nuestra sensibilidad. Nos encontramos ante un proceso de transición tecnológica hacia lo digital que está alterando el modo en que conceptualizamos la realidad circundante, las formas de configuración del espacio y la experiencia del tiempo. Dentro de este contexto emergen un conjunto de problemas vinculados a los nuevos dispositivos de subjetivación que surgen como resultado del devenir actual de la técnica, sus dispositivos y procedimientos. Este trabajo tiene como objetivo analizar los problemas de la subjetividad en la pantalla digital en el marco de una serie de transformaciones tecno-culturales a partir de tres desplazamientos. En primer lugar el desplazamiento del modelo modernista de cálculo al modelo posmoderno de simulación. Luego en segundo término el desplazamiento de la sociedad de control a la sociedad de los metadatos. Y por último, un tercer desplazamiento de la psico-economía de simbólico a psico-economía de lo maquínico. De esta forma, nos interesa mostrar como nuestra subjetividad comienza a ser administrada a partir de algoritmos que permiten gestionar la vida de los individuos en función de intereses políticos, económicos o sociales. Estas nuevas formas de articulación social, inabordables por categorías de la ontología tradicional, la política moderna, o la economía clásica, nos obligan a repensar de qué manera se está reestructurando la articulación de la subjetividad a través de la tecnología.

Palabras clave: pantalla, subjetividad, algoritmos, política, economía

ABSTRACT

Actualy, the issue of subjectivity and the digital subject is framed in a context where emerging technologies are modifying media environments, transforming communicative frameworks, and affecting our sensitivity. We are front to a process of technological transition towards to digital which is altering the way we conceptualize the surrounding reality, the forms of configuration of space and the experience of time. In this context, a set of problems related to the new subjectivation devices that arise as a result of the actual evolution of the technique, its artefacts and procedures emerge. This work aims to analyze the problems of subjectivity on the digital screen within of the framework of a series of techno-cultural transformations as from three displacements. First place, we analyze the shift from the modernist calculation model to the postmodern simulation model. In second place, we examine the displacement from the control society

to the metadata society. Finally, we consider a third shift which goes from the psycho-economy of symbolic to psycho-economy of machinic. In this way, we are interested in showing how our subjectivity begins to be managed from algorithms that allow controlling the lives of individuals based on political, economic or social interests. These new forms of social articulation, unalterable by categories of traditional ontology, modern politics, or classical economics, force us to rethink how the articulation of subjectivity is being restructured through technology.

Keywords: screen, subjectivity, algorithms, politics, economy

DEL MODELO MODERNISTA DE CÁLCULO AL MODELO POSMODERNO DE SIMULACIÓN

A mediados de los años noventa Sherry Turkle publicaba su libro *Vida en la pantalla*: La construcción de la identidad en la era Internet, con una primera sección titulada “Las seducciones de la interfaz: Un cuento de dos estéticas”. Dentro esta sección describe dos estéticas informáticas diferentes, dos subculturas representadas por la figura del hacker (pirata informático) y por la del hobbyist (aficionado a la informática). Ambas subculturas, de un modo diferente, estaban cautivadas por la tecnología, los hackers eran virtuosos de la programación (interesados en grandes y complejos sistemas informáticos) mientras que los hobbyist tenían un vínculo más cercano con la comprensión del hardware (trabajo con máquinas pequeñas y proyectos bien definidos). Será recién a finales de los años setenta y principio de los ochenta que aparecerá el concepto de usuario, una noción que expresará un tipo de relación práctica con la máquina sin ningún interés por la tecnología. Esta transformación de nuestro vínculo con la tecnología nos remite a lo que Turkle describió como un desplazamiento de la cultura modernista de cálculo hacia la cultura posmoderna de la simulación. El modelo modernista se relaciona con el surgimiento en las décadas de los años setenta y ochenta de los primeros ordenadores personales (IBM PC). Estos ordenadores se presentaban a sí mismos como abiertos, transparentes y comprensibles (comprender la tecnología era conocer el mecanismo subyacente bajo la superficie de la pantalla). Como contrapartida el modelo posmodernista emergerá a mediados de los ochenta con el Mecanismo de Macintosh que presentaba a los usuarios una interfaz poblada de simulaciones (iconos de carpeta, una papelera, un escritorio). Una interfaz que no sugería como era posible conocer sus estructuras subyacentes (interpretar lo que veo en la pantalla según su valor de interfaz). Este desplazamiento ha permitido caracterizar aquello que Turkle (1997: 34) señala como una reacción romántica en contra del formalismo y la racionalidad de la máquina, basada en la transparencia de la tecnología modernista del cálculo (máquinas lógicas), para permitir el surgimiento de máquinas inspiradas en la “transparencia” posmodernista de la simulación (máquinas biológicas). “La presencia cultural de estas máquinas románticas animó a un nuevo discurso, que reconfiguró a personas y a objetos, las máquinas como objetos psicológicos, la gente como máquinas que vivían” (Turkle, 1997: 34). El planteo de Turkle nos situaba en una concepción que comenzaba a identificar nuestra relación con las máquinas a partir de

la noción de ordenador subjetivo, que no solo hacía cosas por nosotros, hacía cosas con nosotros y con otras personas. El modelo posmodernista de cálculo promovió dentro de la cultura informática la concepción de una máquina íntima en cuyas pantallas podíamos proyectar nuestras vidas privadas, pero también atraer otras personas para explorar nuestra subjetividad a partir de un vínculo social. Nuestra experiencia del yo se transformará de esta manera en una ilusión, un modelo que progresivamente se irá desplazando de una concepción centralizada (el impulso en el psicoanálisis y la lógica en la IA) hacia una concepción de la mente descentralizada. En el caso del psicoanálisis, mediante una teoría que toma como base los objetos, en el caso de la IA, sobre la base de las teorías de lo emergente. Ambas perspectivas tomaron como punto de partida la estética de la comprensión modernista, para posteriormente irse alejando hacia un yo descentrado, que veía en el funcionamiento del ordenador “un paquete de agentes parecido a las neuronas en comunicación” capaz de redefinir los vínculos entre lo maquinal y lo humano (Turkle, 1997). Desde esta perspectiva, el acoplamiento entre hombre y máquina se construía desde la similitud. Los sujetos se veían cada día más como tecno-cuerpos conectados, lo que nos permitía reescribir aspectos de nuestra vida política y económica recurriendo a un lenguaje que tomaba como base la inteligencia del lenguaje digital.

La escuela francesa de la teoría psicoanalítica inspirada por Jacques Lacan, todavía fue más lejos. Lacan veía el sentido de un ego centralizado como una ilusión. Para él, el sentido emergente únicamente de las cadenas de asociaciones lingüísticas que no alcanzan el punto final. No existe un yo central (Turkle, 1997: 177).

Sin embargo, una de las críticas a las potencialidades que la comunicación mediada por ordenador prometía a la hora de examinar los aspectos de la subjetividad y la conformación de identidades, radicaba en el hecho de que la adopción de selves (self) virtuales se erigía sobre la base de una concepción posmoderna de sujeto fragmentado. Bajo esta prerrogativa era posible pensar múltiples roles estructurados mediante la adopción-construcción de diferentes identidades on-line, capaces de generar nuevas experiencias (personales o comunitarias). Una identidad flexible y negociable que tenía la pretensión de desafiar las relaciones cara a cara, conformar comunidades a distancia (descorporificadas y desterritorializadas) y de esta manera examinar conceptos tales como “la vida íntima” con el fin de equilibrar algunos aspectos emocionales desordenados en la vida real. El problema radicaba para autores como Reid (2004: 223) en que esta línea de reflexión se orientaba más hacia una ruptura del self unificado (como entidad absoluta y trascendente) que a una “creación del lenguaje y de la ideología”. Como crítica, se postulaba que la concepción de las identidades fluidas se orientaba a la construcción del espacio virtual donde el self fragmentado acababa dispersándose de tal manera que dificultaba la conformación de comunidades o grupos mediante la participación de personajes flexibles y elásticos. El hecho de que los personajes edificados en la red no se encontraran espacialmente integrados, constituía un elemento más para entender la existencia de una disociación en la elección de personajes (ser una persona u otra), todo esto gracias a las posibilidades que el ciberespacio brindaba a partir de su naturaleza discreta. El conflicto radicaría por lo tanto en que esta posibilidad difícilmente podía lograrse

en el espacio considerado por estos investigadores como social/real, al menos no simultáneamente. Como afirmaba Reid, “varios espacios sociales on-line podían recubrir la identidad de los participantes en la vida real, pero los personajes on-line no podían ser fácilmente unificados por otros si son dirigidos por un solo individuo físico” (Reid, 2004: 224). La observación de estas perspectivas sería la siguiente: lo que nos era posible encontrar en las comunidades emergentes en la red era una invitación a la multiplicidad pero de ninguna manera una flexibilidad. Una tesis que giraba entorno a la idea de que “un personaje virtual estaría demasiado comprometido con la particularidad del self que proyecta y demasiado poco comprometido con la continuidad de ese self que proyecta” (Reid, 2004: 224).

La posibilidad de postular un self múltiple e inestable que habita la geografía dispersa del ciberespacio, era en última instancia el resultado de una superposición de la fragmentación del self por un lado, y el desplazamiento y la fragmentación del espacio virtual por otro. Debido a esto, gran parte de los estudios sobre internet de la década del noventa se orientaban a la búsqueda de modos de integración del desarrollo del self (nuevas formas de interacción, comunidades virtuales, etc.) y las posibles ubicaciones que el mismo podía adquirir en el ciberespacio. “Es decir, las categorías de espacio y de interacción con las que estamos más familiarizados se disuelven; y esto debido a que las comunidades virtuales tienden a desplazar la materialidad sin destruirla” (Reid, 2004: 225). Nos encontrábamos aquí frente a un problema eminentemente moderno con algunas implicaciones a la experiencia posmoderna planteada por Sherry Turkle. En primera instancia la presuposición de que el self debe ser localizable (sentido de lugar y permanencia) para poder ser pensado como sujeto dentro o implicado en una comunidad. Y en segundo lugar la idea de un self virtual que erosionaría necesariamente la posibilidad de un self situado, mediante la creación de espacios o escenarios donde los sujetos habitarían “abstraídos de las consecuencias de sus acciones” (Lajoie & Reid, 2004: 225). Este problema de la localización abriría nuevamente las polémicas en torno a la brecha existente entre el espacio virtual (on-line) y el mundo real (off-line), caracterizando al primero a partir de una geografía dispersa y desplazada en un sentido de analogía directa o inversa a un tipo de vínculo social y cultural coincidente con el self fragmentado característico de la posmodernidad. Para algunos autores como Soja (1989) la disolución “del paisaje psicológico interno” del self se hallaba de algún modo relacionado con el desplazamiento y la fragmentación del espacio virtual. En relación con esto Reid y Kolko (2004: 126) afirmaban que la “ruptura de la intimidad arraigada a la realidad” era el resultado del artefacto psicológico emergente de la geografía fragmentada de los espacios virtuales, y no un proceso de continuidad, propuesto por algunas perspectivas deconstruccionistas como las de Turkle (1997). “Una arquitectura que da a los individuos mundos separables que no buscan conexión refuerza el sentido de que los selves múltiples existen para un solo tipo de interacción” (Reid, 2004: 228).

En esta deslocalización característica del self virtual (imposibilidad para integrar diferentes tipos de acciones y reacciones en el mismo self), encontrábamos el principal obstáculo para lograr mediante diversas formas de construcción

la continuidad y la permanencia de un grupo, es decir, las políticas ontologías y operatorias que las nuevas dimensiones de la mediación estaban co-construyendo en el espectro práctico de los mismos. La idea de que identidades y subjetividades se conformaban a partir de negación del self físico y su consecuente dominio, se acercaba peligrosamente a posición moderna del self (permanente y continuo) y frente a esta posición encontrábamos una concepción posmoderna del self (disperso y fragmentado) donde la subjetividad se hallaría como disuelta. La necesidad de localizar una posición intermedia como la que reclaman Reid y Kolko (2004) parecía inaugurar una vía de análisis sumamente operativa. La reflexión y el uso estratégico de un dispositivo teórico capaz de suturar las dificultades planteadas por el modelo modernista (rendición de cuentas y permanencia de la identidad) y el modelo posmodernista (presencia distribuida), resultara un elemento clave para comprender la conformación de subjetividades en el marco de las tecnologías emergentes.

DE LA SOCIEDAD DE CONTROL A LA SOCIEDAD DE LOS METADATOS

En la primera década del siglo veintiuno la clave para explicar los procesos de subjetivación en el marco de la multiplicación de las redes sociotécnicas y los procesos de virtualización producto del uso de tecnologías digitales encontraran una nueva línea de investigación partir de lo que Gilles Deleuze denominó Sociedad de Control. “Controlar el conjunto de pasos que van de lo local a lo global y viceversa era la condición eficiente de la verdad y del poder. En la Red la situación cambia, la potestad reside en la gestión del movimiento mismo”. (Domenech & Tirado, 2002: 6). Esta ruptura que alteraba nuestras relaciones con el tiempo también rompería con la prerrogativa lógica de que “lo que es no puede no ser al mismo tiempo” inaugurando una vía intermedia diferente al modelo modernista de cálculo y la modelo posmodernista de la simulación. Partiendo de esta mirada en la red se podía ser y no ser ya que su dinámica nos permitía contratiempos y contracorrientes a partir de los procesos de virtualización. Como señalo Pierre Levy (2007), la virtualización constituiría un proceso que iba de lo actual a lo virtual y no a la inversa. “Lo que Levy hace es que al par potencia-acto o posible-real, según el cual no se podría explicar la novedad sino la permanencia, le añade otra distinción: virtual/actual”. (Sánchez Criado, 2008: 6). Esta nueva distinción ontológica y operativa que caracterizaba la dinámica de las redes constituyó una alternativa interesante para salir de la encrucijada posmoderna que veía en los procesos de virtualización generados por el uso de las tecnologías como un efecto de desrealización. Siguiendo la herencia de Deleuze, la virtualización según Levy no provocaba desrealización, sino que transformaba la realidad en un conjunto de posibilidades. De esta manera lo virtual no se constituía como un fenómeno ni bueno ni malo, pero tampoco un fenómeno neutro, ya que era capaz de transformar y crear realidad. Desde estas perspectivas, la virtualización aparece como eje central de la indeterminación de los fenómenos de la cultura digital que no podían ser pensados bajo la relación potencial-realización. La virtualización provoca una mayor fluidez de las distinciones instituidas (espacio interior y espacio exterior), separa el aquí del ahora y permite la deste-

rritorialización, es decir se puede estar “fuera del ahí”. En la línea de Domenech y Tirado (2002) la virtualización abrirá una nueva dimensión del análisis de la cotidianeidad, complejizando nuestro presente, pero también nuestro pasado. Un fenómeno que desbordará el desarrollo de las tecnologías de la información y de la comunicación afectando todos los ámbitos de la realidad humana. “Así, es posible referirse a una virtualización de los grupos, instituciones u organizaciones sin hacer de la tecnología el único y más elemental eje de la misma” (Domenech y Tirado, 2002: 9). Dentro del modelo panóptico la concepción de la cultura “como sentido antropológico de simbolización en general o en el sentido foucaultiano de la construcción del sujeto” (Poster, 2004: 196) se generaba en el marco de una concepción del mundo marcada por la reproductibilidad técnica, una mirada que entendía a la cultura como un proceso de transformación de identidades.

La técnica en este sentido podía dividirse desde la perspectiva de Poster (2004) a partir de la diferenciación entre un régimen mecánico o eléctrico y un sistema de distribución retransmitido o reticulado. En ambos casos (y esto nos interesa por sobremanera) la forma que asumía este régimen técnico estaba vinculado con la distribución masiva de objetos culturales, y en especial, con un contenido preformado, donde el receptor era capaz de contestar o re simbolizar, pero cuya actividad no alteraba la forma material del objeto. En el primer caso, el régimen mecánico fue capaz de instalar un régimen discursivo monológico dentro de la vida cotidiana que progresivamente se fue descentralizando, sobre todo con el surgimiento de los medios de comunicación electrónicos que reemplazaron paulatinamente los medios impresos de dicho sistema. Del mismo modo, los modelos de retransmisión (sistemas monológicos de comunicación uno-a-uno o uno-a-todos) fueron y están siendo progresivamente sustituidos por un régimen reticular del lenguaje, un régimen con un alto grado de descentralización cuya base se asienta en una práctica de distribución estructurada a partir de redes (muchos-a-muchos). “Varias técnicas disponibles en internet, desde listserves o grupos de noticias asincrónicos hasta cafés electrónicos sincrónicos, con o sin gráficos y sonidos, permite que se instituya una práctica dialógica de muchos-a-muchos en un entorno de intercambio global” (Poster, 2004: 197). Estas diferentes formas de inscripción material del lenguaje no debían ser tomadas como un determinismo tecnológico, ya que las tecnologías no operaban como formas independientes, sino que su desarrollo se halla inscripto en procesos culturales y sociales, por lo cual si bien podíamos encontrar grandes posibilidades, también existirán constricciones muchas veces no señaladas en los contextos post panópticos de las ciberculturas.

Pensar la cuestión de la subjetividad en el marco de las tecnologías emergentes implica dilucidar cómo determinados dispositivos discursivos, tecnológicos y organizacionales afectan a los procesos de constitución funcional y subjetiva de usuarios en determinadas prácticas. A partir de la multiplicación de los medios técnicos se aceleraron los procesos de virtualización invirtiendo progresivamente la relación virtual/actual por lo actual deviniendo virtual, así mismo, el concepto de interminación se ha vuelto un concepto clave, hablamos de una complejidad indeterminada pero no amorfa. La configuración de subjetividades en la actualidad responde a un estatus ontológico imposible de ser evaluado solo

bajo categorías modernas (territorio, límites, demarcaciones disciplinarias), pero también imposible de ser asimiladas totalmente a la idea de simulación posmoderna (identidades completamente virtuales, no ubicadas, descorporificadas). En este contexto el concepto de Sociedad de Control aportado por Deleuze a partir de los análisis de Michel Foucault se vuelve clave para comprender la conformación de nuevos dispositivos de subjetivación que se inician con el surgimiento de las nuevas tecnologías y se transforman a partir del surgimiento de internet en sus modalidades iniciales hasta la actualidad.

Como afirmara Deleuze (1999: 5), Foucault describió de manera precisa los centros de encierro como las fábricas donde se operaba mediante un procedimiento que implicaba concentrar, repartir en el espacio, ordenar en el tiempo, pero también una fuerza productiva compuesta en el espacio-tiempo cuyo efecto debía superar la suma de las fuerzas componentes. Del mismo modo, Foucault pudo ver la poca duración de este modelo, sucesor de las sociedades de soberanía, cuyos fines y funciones eran diferentes. Las sociedades disciplinarias entraron en crisis como resultado de las nuevas fuerzas que se estaban produciendo, y que se precipitaron después de la segunda guerra mundial. Los centros de encierro se caracterizaban por ser variables e independientes, implicaban un comienzo desde cero y, aunque compartían un lenguaje, su lenguaje era analógico. Por otro lado, los "controlatorios" serán variantes, compondrán un sistema de geometría variable cuyo lenguaje sería numérico, aunque no siempre esto signifique que sea binario. Por un lado los encierros se configuraban como moldes o moldeados diferentes, por otro los controles constituían una modulación, un moldeado autodeformante en constantemente cambio. Según Pablo Rodríguez (2018: 16), Deleuze apenas pudo identificar una mutación de la vigilancia dentro del modelo encierro planteado por Foucault, que ahora se ejercía en forma abierta mediante el uso de un sistema informático que no instaurara barreras, sino que señalara la posición lícita o ilícita de cada uno, configurando un mapa global que opera, tomando una imagen de Felix Guattari, una modulación universal. Desde esta perspectiva las formaciones sociales se configurarían de otra manera, bajo una nueva forma de control "abierto y continuo" que no constituían formas desinstitucionalización, sino que operaban en el marco nuevas configuraciones.

Si las instituciones modernas se asentaban sobre una suerte de materialidad dura (definida a través del plano y la planificación), los nuevos escenarios serán escenarios construidos en una especie de materialidad blanda, promovidos por una suerte de moldeado autodeformante que cambia constantemente y en cada momento. Si la institución de la sociedad disciplinar se definía a través del plano, ya que estaba planificada, la sociedad de control solapara los planos y las disposiciones geométricas en una trama topológica. La materialidad dura permitiría que la institución instaure relaciones espesas, repetitivas y bien definidas, en cambio las instauradas en la sociedad de control serán variables y flotantes. Si en los modelos institucionales tradicionales la constitución de individuos era una dimensión conflictiva, situada entre los sistemas de dominación y el ejercicio de la libertad, en los nuevos modelos de control el problema se resituará en el ámbito de la movilidad y la conectividad.

Pasamos, pues, a ser definidos y valorados en función de nuestra conectividad, de nuestra capacidad de participar en esas superficies de ensamblaje que genera la información a partir de hardware, software y webware, que se despliegan insertándose por entre nuestra existencia (Moreu & Tirado Serrano, 2006: 38).

Estos nuevos modelos promovidos por las sociedades de control, centrados en el flujo de la información producidos por la movilidad y la conectividad, permitió caracterizar la efectuación de una nueva forma de articulación del poder. Hablamos de como afirma Celis Bueno (2017: 43) de una transición desde una sociedad disciplinar (basada en la individuación del sujeto en la masa) hacia una sociedad de la seguridad o control (basada en el cálculo estadístico y la gubernamentalidad).

Hasta entrados los años noventa, época en la Turkle publica su *Vida en la Pantalla*, se podía imaginar con afirmaba Deleuze en “la posibilidad de un megaaparato de vigilancia donde el mundo “virtual”, “informatizado”, espejaría en todo lo que pueda al mundo “real”, “material”, generando una suerte de doble de información que podría ser lo dividual” (Rodríguez, 2017: 17). Siguiendo esta perspectiva por aquellos años se hablaba de “comunidades virtuales” y “dominios de múltiples usuarios” como Second life, hoy en cambio estos espacios de interacción han mutado en “redes sociales”. Como plantea Pablo Rodríguez (2017: 17) a diferencia de aquellos espacios de sociabilidad en la pantalla digital, en estas nuevas dinámicas de interacción lo reticular va y viene de los dispositivos a las personas y viceversa, no puede pensarse en el sentido di-vidual como una duplicación o una sustitución, lo reticular está en medio de las relaciones sociales en constante recombinación y una amplificación. Asistimos a un circuito constante de retroalimentación donde nos informamos-informando mediante nuestros consumos culturales en sistemas como Netflix, Youtube, Spotify, Amazon; nuestra prácticas sociales en Facebook, Twitter, Instagram, Snapchat, Happn, Tinder, nuestros vínculos laborales en LinkedIn o ResearchGate; o nuestros recorridos en el territorio a través de Google Maps o Waze. Esta transformación en los procesos de construcción tecno-social puede describirse a partir de un desplazamiento de las sociedades de control (Modelo de vigilancia: Big Brother) hacia aquello que Matteo Pasquinelli (2011) denominara sociedades de metadatos (Modelo de vigilancia: Big Data) con una nueva forma de control biopolítico. Una máquina informática no solo es una máquina lingüística, sino implica una relación entre información y metadatos, a partir de una nueva mecanismos de vigilancia y de control. Como afirma Pablo Rodríguez (2017: 22) este desplazamiento implica pasar de modelo de vigilancia imaginado por Deleuze (ordenador universal) a un modelo de vigilancia “distribuido e inmanente” que permite la emergencia de nuevas formas de subjetivación como lo plantea la investigadora Fernanda Bruno. Invirtiendo la fórmula planteada anteriormente, al informar nos con-formamos con y desde la tecnología mediante un proceso de perfilización de la vida producto de los datos asignados a un sujeto en la vida social digital. Este conjunto de trazos emergentes de nuestras interacciones con el medio no constituye un individuo específico, sino que expresa las relaciones en un nivel interpersonal, y no intrapersonal. Podríamos afirmar, siguiendo el análisis de Pablo Rodríguez que los nuevos dispositivos de subjetivación en la sociedad de los metadatos implican un circuito formado por las delegaciones, las asistencias y las vigilancias capaces

de producir “mecanismos de obediencia, formas de conocimiento de sí y modos de confesión, tal como identificaba Foucault en las tecnologías del yo cristianas, el omnes et singulatim antiguo, que muta ahora en una suerte de pastor digital” (2017: 22). Pero también, dentro de ese mismo proceso de subjetivación que mueve, transforma y hasta disuelve dispositivos, será posible encontrar espacios de construcción de un orden alternativo a las formas corporativas de articulación del poder de los regímenes psico-económicos contemporáneos.

DE LA PSICO-ECONOMÍA DE SIMBÓLICO A PSI-CO-ECONOMÍA DE LO MAQUÍNICO

La categoría de sociedad de control establece la posibilidad de pensar no solo la efectucción de la inversión ontológica de la relación virtual/actual en un nuevo modo de articulación del poder y en el desarrollo de dispositivos de subjetivación, sino también un orden del entramado tecno-cultural contemporáneo en el marco de los regímenes psico-económicos del capitalismo. El desarrollo y la difusión de las tecnologías digitales ha sufrido en las últimas décadas un proceso de aceleración significativa que afectó diversos sectores de producción. En este marco el potencial de la economía de la información se encuentra bajo una reevaluación continua dentro de las industrias que se vinculan con el manejo de la vida humana. Las tecnologías digitales han afectado diversos niveles de empleo en la industria manufacturera dura vinculadas a las industrias tradicionales. Los procesos de automatización producto del desarrollo de los algoritmos de segunda generación están transformando las máquinas herramientas en instrumentos flexibles y en medios de producción mediante la aplicación de tecnologías informáticas y nanotecnologías. Los algoritmos de segunda generación difieren de la primera generación debido a la naturaleza acumulativa de su autoaprendizaje, configurando así una nueva relación entre la humanidad y la máquina (Fumagalli, 2018: 13). Este proceso de transformación algorítmica que opera sobre la materia prima de los datos constituye la base de una emergente economía de las plataformas digitales mediante la articulación de los mercados y la publicidad. Como afirma Fumagalli (2017: 14-15) dentro de estas economías se produce un “valor de red” resultado de la interacción entre trabajo humano y lingüístico y las plataformas digitales. Esta operación se realiza a partir de una manipulación técnica de los big data que implica un proceso de estandarización de la catalogación de los datos que se necesitan para un propósito predeterminado.

La administración de los datos producidos en forma continua desde los dispositivos conectados a la web configura un instrumento que está transformando el significado de las actividades humanas en general y el trabajo en particular. En esta línea Fumagalli recupera los aportes de Srnicek (2018: 9), quien describe como la evolución de las tecnologías emergentes como las “plataformas”, el “big data”, “la fabricación aditiva”, la “robótica avanzada”, el “aprendizaje automático [machine-learning]” y la Internet de las cosas” ha modificado el escenario de la acumulación de capital y las relaciones de propiedad entre empresas (Fumagalli, 2017: 15). La pregunta gira en torno a si estas tecnologías inauguran un nuevo régimen de acumulación del capital capaz de generar un nuevo modo de

explotación. Fumagalli extiende el análisis de Srnicek de tomar los datos como "materia prima" para analizar los efectos de las plataformas en el mercado laboral hacia otros dos problemas. El primero intenta desentrañar en que consiste el proceso de transformación de información personal en Big Data. El segundo se vincula con la búsqueda del origen del valor en la economía de las plataformas. Siguiendo esta línea es posible visualizar como se transforman las categorías de trabajo y el análisis marxista de explotación en el modelo de creación de valor de Facebook. Esta empresa ofrece a los usuarios funciones tecnológicas sin costo, a cambio los usuarios generan información que Facebook acumula y procesa. Esto posibilita que Facebook posea una inigualable cantidad de información sobre los hábitos, inclinaciones, gustos de los usuarios. De este modo los anuncios pueden ser atractivos, variados y adaptados a sitios web para ser percibidos como un asesoramiento de compra no intrusivo. Pueden adquirir el formato de anuncio intersticiales (ocupan toda la pantalla), o como anuncios de video in-stream que con una duración de 15/20 segundos se proyectan mientras los usuarios están mirando un video, estos constituyen uno de los formatos publicitarios FAN más redituables (Fumagalli, 2017: 23). De este modo en Facebook el trabajo (labour) no se percibe como un proceso que implique un esfuerzo físico o intelectual. En el capitalismo de plataforma el proceso de producción que establece un proceso de acumulación no solo se funda en la explotación del conocimiento, sino también en las facultades humanas que abarcan las relacionales-lingüísticas a las afectivas. "El proceso de producción de información personal a big data es también una transformación de las emociones personales (en este sentido, deberíamos definir las como trabajo –labour– afectivo-emocional) en valor a través de una infraestructura digital específica (Facebook Ads Manager)" (Fumagalli, 2017: 25). No solo se redefine la experiencia sobre el trabajo, sino también la creación de valor, como valor de datos o valor red, mediante la creciente automatización de las formas de procesamiento dentro del algoritmo en diversas plataformas.

Para potenciar el big data como la base de la producción de red y del valor de los datos, se precisa de un proceso de "organización" e "integración" de datos como parte del productivo del valor de cambio. El "análisis" y la "acción" representaran su comercialización para su realización monetaria en los mercados finales. Así el capitalismo de plataformas se estructura mediante una nueva composición del capital basado en sistemas de aprendizaje automatizado. "El aprendizaje automatizado (machine learning) se ha convertido hoy en día en la principal herramienta para la capacidad del capital de subsumir y capturar la cooperación social, transformando profundamente el tradicional modo de producción capitalista" (Fumagalli, 2017: 29). El increíble volumen de datos producidos nos obliga a pensar la distinción entre labor (labour) y trabajo (work). Según Fumagalli (2017: 31) en los últimos años algunos sectores comerciales, científicos y políticos han introducido el concepto de labor digital (digital labour) en relación a dos situaciones del trabajo laboral: se usó para describir la fuerza de trabajo de contratistas independientes (Uber, Foodora u otras plataformas logísticas y de trabajo), y para referir a la actividad humana utilizada por otros modelos de negocios basados en plataformas (Facebook y Google que descansan en una nueva composición del capital). Tenemos una descripción de la labor digital ligada a la clásica forma de trabajo asalariado que tematiza la reducción de los derechos de los trabajadores

a partir del avance de las tecnologías digitales. En este sentido en particular Fumagalli nos invita a abandonar el término de “labor (labour) digital” y utilizar la de “trabajo (work) digital”. Por otro lado, el uso término en el segundo sentido pone en escena nuevas fuentes de valorización donde la “labor digital” introduce nuevas formas de explotación que van más allá de la clásica relación salarial. Desde esta perspectiva el modelo de creación de valor usado por Facebook es un ejemplo del capitalismo de plataformas donde podríamos contextualizar la económica de la atención humana. Este modelo promueve una forma específica de capitalismo donde la extracción y acumulación de datos conduce a un control y a una privatización de la producción colectiva de conocimientos. En las plataformas de Internet las actividades humanas se están integrando progresivamente con elementos digitales que implican nuevas formas de relación entre trabajo concreto y trabajo abstracto. Estas transformaciones han provocado implicancias profundas que demandan repensar la categoría de trabajo y el análisis marxista de la explotación con el fin de entender nuestras relaciones sociales, económicas y políticas en el entramado tecno cultural contemporáneo.

Como refiere Celis Bueno (2017: 44), Félix Guattari en su ensayo *Sentido y poder de 1976* plantea que la reproducción de las relaciones de poder en el capitalismo contemporáneo opera a través de la integración de elementos significantes y de elementos a-significantes. De este modo podríamos afirmar que el capitalismo se edifica sobre un flujo de signos desterritorializados (dinero, índices económicos, planillas contables, etc.) producidos por “máquinas asignificantes”, pero también emplea mecanismos de significación para asignar roles a cada individuo y con ello personificar las relaciones abstractas (a-significantes) de poder (Celis Bueno, 2017: 45). Debido a esto se hace necesario la elaboración de un dispositivo metodológico que aborde tanto la dimensión significativa como la a-significante del capitalismo contemporáneo. Una forma de caracterizar la dimensión significativa y a-significante de la economía podría verse en la distinción que Vincenzo Cuomo (2014) realiza entre psico-economía de lo simbólico y la psico-economía de lo maquínico. El primer régimen estructurado del lado psique por el inconsciente metafórico lingüístico y del lado de la economía por la producción de mercancía, el segundo fundado por un inconsciente a-metafórico (inconsciente pulsional no lingüístico) del lado de la psique, y por una primacía de la circulación monetaria sobre la producción del lado económico. Ambos regímenes psico-económicos comparten como punto de partida el excedente residual de producción. En el régimen simbólico categorizado como *standard* de la “producción del espíritu” encontramos de un lado el universal lingüístico y el excedente singular como residuo. De un lado tendríamos una suerte de mercancía simbólica infinitamente intercambiable con otras mercancías simbólicas, y del otro, residuos reales inservibles por cuanto no pueden intercambiarse. Siguiendo la perspectiva de Cuomo, el universal simbólico/lingüístico en su infinita intercambiabilidad operaría en modo similar a la moneda en su capacidad de intercambio con otros significantes. Éstos significantes encontrarían en el universal lingüístico un equivalente capaz de absorber y metamorfosar la significatividad de aquello que puede ser dicho, quedando fuera de lo simbólico, el real in-simbolizable de los objetos y la muda singularidad. De este modo, la moneda del espíritu encuentra en la moneda de la economía una fuerza que permite escapar a la transparencia

del espíritu en su relación consigo mismo, para ser intercambiada con los restos, el descarte, los residuos no determinados por el plano simbólico. Cuando esto sucede, se produce el desplazamiento del régimen metafórico lingüístico (modelo clásico) hacia el régimen libídico-maquinico y financiero. La moneda del capitalismo financiero en su capacidad de circular entre lo simbólico y su resto, produce una superficie libidinal, un solo plano de inmanencia como espacio de circulación y flujo de energía, sustituyendo la economía metafórica del transporte cuya capacidad de absorber y soportar la energía en el plano simbólico impulsaba un modo de circulación sobre base de una dialéctica entre producción y residuos no simbolizables.

Tendríamos de este modo en el capitalismo contemporáneo la posibilidad de describir dos regímenes psico-económicos que coexisten y se contraponen, un régimen clásico metafórico caracterizado como neurótico sobre la base del esquema freudiano (la producción de formaciones de compromiso) y un régimen maquinico y libidinal descrito como psicótico en línea deleuzeana, o perverso en la línea lyotardiana. El primer régimen constituye una economía del espíritu fundada sobre un inconsciente lingüístico que promueve un proceso continuo de metaforización en formaciones de compromiso, mientras que el segundo régimen no produce actividad simbólica en el flujo de las superficies libidinales, obteniendo la posibilidad de una simbolización de la energía en formaciones de compromiso en el sentido propuesto anteriormente. Estos desplazamientos desde modelo psico-economía clásica metafórica hacia una psico-economía de lo maquinico nos permite identificar de qué forma la categoría tradicional de ideología como marco normativo es sustituida por nuevos mecanismos de poder estructurados sobre la base de las tecnologías emergentes que recuerdan a los mecanismos de la “sociedades de control” que describió Deleuze (1999). Resulta interesante retomar el planteo de Celis Bueno que describe como Maurizio Lazzarato (2014) relaciona las nociones de semiótica significante y semiótica asignificante con los dos polos del poder capitalista definidos por Gilles Deleuze y Félix Guattari en su libro *Mil Mesetas* (2002): “sujeción social” y “esclavitud maquinica” (Celis Bueno, 2017: 45). Desde esta perspectiva la reproducción de la sociedad capitalista opera mediante la articulación de dos polos de poder a saber: la esclavitud maquinica y una sujeción social.

La sujeción social actúa sobre la dimensión molar del individuo (su dimensión social, sus roles, sus funciones, sus representaciones), mientras que la servidumbre maquinica actúa sobre la dimensión molecular, preindividual, infrasocial (los afectos, las sensaciones, los deseos, las relaciones aún no individualizadas, no asignables a un sujeto) (Lazzarato, 2008: 110).

Dentro de estas formas de articulación del poder tenemos un mecanismo que opera en una dimensión abstracta, desterritorializada y no-representacional (la esclavitud maquinica –régimen maquinico o libidinal–) y otro mecanismo que opera a través de la representación de una red significante que personifica e individualiza a cada sujeto (la sujeción social –régimen clásico metafórico–). Dentro de estos mecanismos, cada uno de nosotros conforma un engranaje en una gran máquina social cuyo objetivo es la reproducción de una plusvalía abs-

tracta —esclavitud maquina—, pero también constituye un sujeto individualizado por el lenguaje y la representación, personificando de este modo una función de la máquina abstracta capitalista —sujeción social— (Celis Bueno, 2017: 46). Esta caracterización del capitalismo de plataformas, estructurado sobre la base de las tecnologías emergentes a partir de elementos significantes y a-significantes, nos muestra que la semiótica tradicional solo es operativa para explicar el régimen de significación que define a la sujeción social, dejando vacante la dimensión a-significante.

A MODO DE CONCLUSIÓN

Elaborar un proceso de reflexión sobre los problemas de la subjetividad en la pantalla digital implica situarnos en un contexto donde las tecnologías emergentes están modificando los entornos mediáticos, transformando los marcos comunicativos, y afectando la sensibilidad. Como afirma Jose Van Dijck (2016) estos problemas implican la búsqueda de herramientas teóricas que nos permitan comprender los nuevos dispositivos de subjetivación configurados a partir expansión de medios sociales, las disputas políticas y los intereses económicos emergentes en la cultura de la conectividad. A partir de lo desarrollado podríamos derivar algunas conclusiones preliminares:

1. El desplazamiento del modelo modernista de cálculo al modelo posmoderno de simulación nos permitió observar que las discusiones en torno a los problemas en torno a subjetividad con el surgimiento de los primeros ordenadores y posterior conexión en red. Estas discusiones se conformaron a partir de negación del self físico y su consecuente dominio en el marco de la cultura modernista y la cultura posmodernista. Una idea que se acercaba peligrosamente a una suerte de aporía que contraponía la posición moderna del self (permanente y continuo) y frente a esta posición encontrábamos una concepción posmoderna del self (disperso y fragmentado) donde la subjetividad se hallaría como disuelta. Surge de esta manera la necesidad de elaborar un dispositivo teórico capaz de suturar las dificultades planteadas por el modelo modernista (rendición de cuentas y permanencia de la identidad) y el modelo posmodernista (presencia distribuida), con el fin de comprender la conformación de subjetividades en el marco de las tecnologías emergentes.
2. El desplazamiento de la sociedad de control a la sociedad de los metadatos no permitió incorporar un dispositivo teórico obtenido de los trabajos de autores como Michel Foucault y Gilles Deleuze para explicar el surgimiento de los nuevos dispositivos de subjetivación y su transformación a partir de las tecnologías emergentes. Esta transformación en los procesos de construcción tecno-social podría describirse a partir de un desplazamiento del modelo de vigilancia basado en el ordenador universal (Big Brother) hacia un modelo de vigilancia distribuido e inmanente (Big Data) con una nueva forma de control biopolítico, o más específicamente psico-político. Desde esta perspectiva, una máquina informática no será considerada solo una máquina lingüística, sino implicará una compleja relación entre información y metadatos, a partir de una nueva mecanismos de vigilancia y de control.

Esto nos condujo a proponer que los dispositivos de subjetivación no solo operan sobre una dimensión significativa, sino también sobre una dimensión a-significante en el marco regímenes psico-económicos del capitalismo.

3. El desplazamiento de la psico-economía de simbólico a psico-economía de lo maquínico nos permitió observar la efectuación de los nuevos dispositivos de subjetivación en la sociedad de los metadatos en el marco de los regímenes psico-económicos. Estas formas de reproducción de la sociedad capitalista opera mediante la articulación de dos polos de poder a saber: la esclavitud maquínica y una sujeción social. De este modo la sujeción social es un mecanismo que actúa sobre el individuo mientras que la esclavitud maquínica lo hace sobre una dimensión pre-individual. Tendríamos dos regímenes psico-económicos que operan para producir plusvalía maquínica y estructurar formas de control social. Uno opera sobre una dimensión abstracta, desterritorializada y no-representacional (régimen maquinico o libidinal) y otro a través de la representación de una red significativa que personifica e individualiza a cada sujeto (régimen clásico metafórico).

Siguiendo a Franco Berardi (2017) podríamos afirmar que en las últimas décadas se ha producido un desplazamiento desde los procesos de conjunción social, comunidades de deseo, no de necesidad, hacia un proceso de recombinación que conecta los segmentos a-significantes a partir de reglas codificadas. Este tipo de transformaciones demandan un enfoque metodológico capaz de prestar atención a la cuestión fenomenológica de la empatía que promueva un proceso capaz de romper con las lógicas de las tecnologías de la codificación que articulan los dispositivos de subjetivación. En los últimos años nuestra subjetividad ha comenzado paso a ser administrada a partir de algoritmos que permiten gestionar la vida de los individuos en función de intereses políticos, económicos o sociales. Estas nuevas formas de articulación social, inabordables por categorías de la ontología tradicional, la política moderna, o la economía clásica, nos obligan a repensar de qué manera se está administrando la vida a través de la tecnología.

BIBLIOGRAFÍA

- Berardi, F. (2017). *Fenomenología del fin. Sensibilidad y mutación conectiva*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Celis Bueno, C. (2017). “Economía de la atención y visión maquínica: hacia una semiótica a-significante de la imagen”. Buenos Aires: Revista Hipertextos, N° 7, pp. 41-53.
- Cuomo, V. (2014). *Eccitazioni mediali. Forme di vita e poetiche non simboliche*. Roma: Kaika Edizioni.
- Deleuze, G. (1999). *Post-scriptum sobre las sociedades de control*. Valencia: Pretextos.
- Foucault, M. (2006). *Seguridades, territorios, población*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Fumagalli (2018). “El trabajo (labour) digital en la economía de plataforma: el caso de Facebook”. Buenos Aires: Revista Hipertextos, N° 9.
- Jones, S. (2003). *Cibersociedad 2.0*. Barcelona: UOC.

- Lazzarato, M. (2008). "Postfacio". En: G. Raunin. *Mil máquinas. Breve filosofía de las máquinas como movimiento social*. Madrid: Traficantes de Sueños.
- Rodríguez, P. (2018). "Gubernamentalidad algorítmica. Sobre las formas de subjetivación en la sociedad de los metadatos". Argentina: Revista Barda, N° 6, pp. 14-35.
- Srnicek, N. (2018) *Capitalismo de plataformas*. Buenos Aires: Caja negra.
- Tirado Serrano, F & Domènech, M. (2006). *Lo social y lo virtual: Nuevas formas de control y transformación social*. Barcelona: UOC.
- Turkle, S. (1997). *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*. Barcelona: Barcelona: Paidós Transiciones.
- Van Dijck, J. (2016). *La cultura de la conectividad: Una historia crítica de las redes sociales*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Vayreda i Duran, A. (2006). *Psicología e Internet*. Barcelona: UOC.

Centro de
Estudios
Visuales

número 3
Diciembre
2019



ISSN 0719-7125