

UN ACERCAMIENTO TEÓRICO A LA SUBJETIVIDAD JUVENIL Y SU RELACIÓN CON LA MEDIACIÓN TECNOLÓGICA

Edgar Diego Erazo Caicedo

«El cielo sobre el puerto tenía el color de la TV sintonizada en un canal muerto».
Primera línea de *Neuromante*, William Gibson, 1984

SÍNTESIS

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (NTIC) se encuentran en el «ojo del huracán» de la principal transformación antropológica que está emergiendo actualmente, de manera especial entre los jóvenes, quienes han nacido y crecido al interior de esta forma novedosa de mediación tecnológica. Jóvenes y demás personas de condición juvenil han convertido estas nuevas formas de producción simbólica y material en sus principales tecnologías de transformación subjetiva, configurándose lo que Donna Haraway denominó «sujeto cyborg». Comprender este fenómeno, es un desafío académico para quienes investigan la realidad juvenil en Colombia y Latinoamérica, pues aunque haya una brecha tecnológica importante entre nosotros y los países del primer mundo, ya en la punta del iceberg se están sucediendo estas transformaciones en el ser humano y en la cultura.

DESCRIPTORES:

Subjetividad, Juventud, Mediación Tecnológica, Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (NTIC), Sujeto Cyborg.

ABSTRACT

The new technologies of the information and the communication (NTIC) are in the «eye of the hurricane» of the principal anthropological transformation that is emerging nowadays, specially among the young people who were born and raised inside this new way of technological mediation. Young people and other people who have a juvenile condition have converted this new ways of symbolic and material production in their main technologies of subjective transformation, being configured what Donna Haraway called «cyborg subject». Understanding this phenomenon is an academic challenge for those who investigate the juvenile reality in Colombia and Latinamerica, because, although there is an important technological gap among us and the «first world» countries, in this moment in the top of the iceberg these transformations in the Human Being and in the culture are happening.

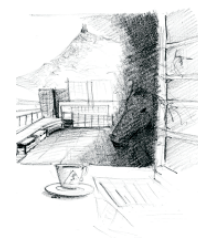
DESCRIPTORS:

Subjectivity, Youth, Technological mediation, New technologies of the information and the communication (NTIC), Cyborg subject.

1. PLANTEANDO EL PROBLEMA

La importancia de las mediaciones tecnológicas consideradas como NTIC en las vidas de los jóvenes, en la dinámica de los procesos culturales contemporáneos y en la

constitución de nuevos órdenes globales crece cada día más, también plantean nuevos y complejos desafíos a los jóvenes ciudadanos que luchan por su autonomía, por



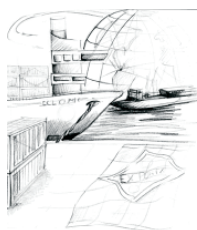
la ampliación de espacios democráticos, por su articulación propositiva en la sociedad contemporánea, por el respeto a sus derechos y por tener injerencia real en la construcción de su entorno social y de proyectos de vida colectivos.

La mediación tecnológica se encuentra en el núcleo de las notas distintivas de la sociedad contemporánea como la *Sociedad Red* (Castells), la *Sociedad del Espectáculo* (Debord), la *Sociedad de Control* (Foucault, Deleuze, Negri, Hardt), la *Sociedad del Conocimiento* y nuevas formas de poder como el *Biopoder* (Foucault, Deleuze, Negri, Hardt). Dada la importancia de la mediación tecnológica en el mundo contemporáneo, muchos aprendizajes, reivindicaciones, luchas y victorias políticas a favor de la democracia, la defensa de los derechos humanos y de formas plurales de ciudadanía se dan en el nivel de la construcción, circulación y legitimación de imágenes.

La pretensión comprensiva de este artículo intenta visibilizar a los jóvenes como sujetos creadores de *nuevos modos de ser*, y cuyo aporte a la cultura y sociedad regional es indispensable, por lo cual es necesario considerar criterios que partan de

dichas potencialidades y capacidades en la formación de políticas públicas que posibiliten nuevos y más amplios mecanismos de acceso equitativo a las nuevas tecnologías. Una mejor comprensión de dicho mundo juvenil, unida a procesos de incidencia en políticas públicas y procesos comunicativos de gran alcance, que incluyan las nuevas tecnologías, tiene el potencial de visibilizar la riqueza de ese mundo juvenil y de abrir espacios para la participación cultural y política de ellos en la dinámica de nuestra sociedad.

En el conocimiento que sobre juventud se ha venido construyendo en Latinoamérica y en Colombia en particular, priman los análisis sectoriales que toman a la juventud como segmento poblacional objeto de atención en salud, educación, políticas laborales y recreativas. Pocas investigaciones abordan la juventud desde un enfoque cultural, y dentro de ellas, es muy poco lo avanzado respecto¹ al *modo como se constituyen las subjetividades juveniles a partir de la mediación tecnológica*, factor éste que en estos inicios de siglo XX es fundamental para entender nuestra sociedad y nuestra cultura, y en dicho contexto, las posibilidades que se abren de desarrollo humano y social sustentable.



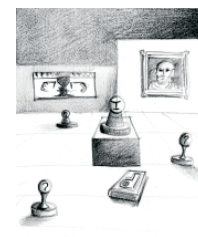
1 Esta afirmación está sustentada en el Estado del Arte construido desde la Línea de «Juventud, Cultura y Poder» del Doctorado en Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, así como el «Estado del Arte del Conocimiento Producido sobre Jóvenes en Colombia 1985-2003» (Universidad Central y la Universidad de Manizales).

2. EL SUJETO A COMPRENDER

Dada la *invisibilidad social* que la juventud ha experimentado a lo largo de toda la historia de la humanidad (Levi, Schmitt, 1996) y dentro de la cual se produjeron los dos principales paradigmas del siglo XX para las políticas públicas de juventud: *Población en riesgo* (para lo cual se diseñaron y diseñan programas de atención) y *población peligrosa*, delinencialmente hablando (para lo cual se diseñaron códigos penales de menores y sus correspondientes «*correccionales*», entre otro tipo de medidas), en las dos últimas décadas han sido necesarios múltiples abordajes académicos del asunto, lo cual ha traído como resultado un avance internacional del conocimiento bastante significativo, posibilitando que la *juventud* comience a ser apreciada *como objeto de investigación* desde diferentes miradas disciplinares, pero principalmente desde la sociología². Dicho avance ha permitido que desde hace más de una década se vengán adoptando en la mayoría de los países europeos y americanos políticas públicas de juventud, llegando incluso al nivel en que se plantean lineamientos internacionales en tal sentido desde organismos que tie-

nen esa cobertura. Algunos de los *enfoques* que han abordado este estudio de la juventud han sido el *biológico*, en cuyo seno se constituyó la especialidad médica denominada *hebitaría*; el de *desarrollo cognitivo y moral*, en cuyo seno se produjeron segmentos de las teorías de Piaget, Erikson y Kohlberg; el de *estudios demográficos* y de *topografía del delito*, en cuyo seno algunos sociólogos produjeron descripciones sociodemográficas de la población juvenil a partir de las estadísticas, las cuales también apoyaron medidas legales para tratar a los jóvenes infractores de la ley; otro enfoque ha sido desde la *Sociología de la Educación*, en donde el joven cuenta como *sujeto escolarizado*, *en proceso de socialización*, e incorporando algunos elementos de los anteriores enfoques, sobre todo desde el desarrollo cognitivo y moral, así como algunas incidencias de lo sociodemográfico en el proceso educativo. Otro de los enfoques que desde la Escuela de Chicago y de la Escuela de Birmingham ha propiciado una lectura bien distinta de la realidad juvenil es el de los *Estudios Culturales*, en el cual los jóvenes son vistos como *sujetos productores y transformadores de la cultura*, capaces de creación de nuevas subjetividades que trascienden determinantes como la raza, el terri-

2 Ya se encuentra bastante posicionada en la comunidad académica internacional una rama de la sociología denominada sociología de la juventud, la cual realizó un gran Congreso Mundial en Brisbane, Australia sobre el tema entre el 7 y el 13 de Julio de 2002.



torio y la clase social. Es en torno a estos dos últimos enfoques que se han producido algunas de las mejores investigaciones de los tres últimos lustros (1990 – 2005) en Colombia: *Investigación Atlántida* (Fundación FES, 1995) sobre la Cultura Escolar de los Adolescentes Colombianos y *Qué Significa Tener 15 Años en Bogotá* (Compensar, 1995) sobre culturas juveniles en Bogotá, la cual fue origen de un proceso que aún continúa y ha dado origen a otras investigaciones, eventos y publicaciones como «*Viviendo a Toda*» (DIUC, 1998) y otros ensayos que han salido en dos números de la *Revista Nómadas* (DIUC, 1996. 2000). A pesar de este rápido recorrido histórico y descriptivo, la juventud, en tanto objeto de investigación para las ciencias sociales, sigue encontrándose en estado incipiente si lo comparamos con otros similares como los estudios de infancia o de género; esto es un reto aún mayor para Latinoamérica y Colombia en particular, y con mayor énfasis para quienes adelantamos investigaciones sobre juventud.

En vista de que el objeto de este artículo no es avanzar teóricamente en esta discusión, sino en la comprensión de los procesos de subjetivación de los jóvenes que interactúan cotidianamente con las NTIC, tomaremos pragmáticamente

la referencia legal que nos ofrece la Ley 375 del 4 de Julio de 1997: «*Entiéndese por **Juventud** el cuerpo social dotado de una considerable influencia en el presente y en el futuro de la sociedad que pueda asumir responsabilidades y funciones en el progreso de la comunidad colombiana*», y «*se entiende por **joven** la persona entre 14 y 26 años de edad*». Ya en estos conceptos subyacen representaciones que provienen de la *Convención Internacional de los Derechos del Niño* tales como «*Actores Estratégicos del Desarrollo*» y «*Ciudadanos*» que nos ayudan a apreciar al joven como sujeto político, es decir, como objeto de interés público y como *partícipe del proceso de construcción de las políticas públicas* que le competen y también de aquellas que no se le refieren directamente, pero que son de su incumbencia, en tanto que ciudadanos colombianos. Demográficamente, en Colombia la población total aumentó de 34,9 millones de habitantes en el año 1990 a 45,3 millones en 2004 y se proyecta para el año 2015 en 53,1 millones. En los mismos años, la población juvenil –comprendida entre los 10 y los 29 años– pasó de 14,5 millones en 1990 a 16,8 millones en 2004, proyectándose en 18,4 millones para 2005. Lo anterior evidencia que, aunque la tendencia de este grupo poblacional es hacia el crecimiento demográfico, su peso relativo con respecto a la población



total está disminuyendo gradualmente: 41,47% en 1990, 37,17% en 2004 y 34,6% para 2015 (Colombia Joven, 2004. p. 10)

Las categorías adoptadas como enfoque del artículo provienen preferentemente de *enfoques estéticos y culturales*, sin los cuales no podríamos comprender lo que está aconteciendo en la constitución de *múltiples subjetividades juveniles* en Colombia, América Latina y el mundo.

Explicitando aún más el enfoque e interés con el cual abordaremos el sujeto juvenil, diremos que nos interesa proyectar un escenario social rico en interacciones entre los mundos de sentido juveniles y el resto del tejido social, en aras de hacer posible el proceso de expansión de ciudadanía (Bustelo, 1998) de los y las jóvenes.

3. EL PROBLEMA DE LA SUBJETIVIDAD

Para enfocar los modos creativos como los jóvenes de inicios del siglo XXI construyen su subjetividad a partir de la mediación tecnológica, abordaremos inicialmente el asunto específico de la subjetividad desde la perspectiva de Foucault, quien siempre pretendió «saber cómo el sujeto humano entraba en los juegos de verdad» (Foucault,

1994^a, p. 105), es decir, que estamos tratando con una categoría relacional; el sujeto no se construye en el vacío o solo, sino en relación con los *juegos de verdad* de la cultura, de la sociedad en que concretamente el individuo vive su historia. En su obra, Foucault abordó primeramente dichas relaciones desde el ángulo de las prácticas coercitivas (la psiquiatría, el sistema penitenciario), luego desde el ángulo de los juegos teóricos o científicos (análisis de las riquezas, del lenguaje del ser viviente) y finalmente desde el ángulo del cuidado de sí mismo, recuperando la tradición greco-romana antigua (Ibíd. p. 106).

El sujeto se constituye a través de una serie de prácticas reales (y no sólo simbólicas) complejas y múltiples que cambian a lo largo de la historia: juegos de verdad, prácticas de poder, etc., a través de las cuales el individuo se constituye o es constituido como sujeto loco o sano, delincuente o legal, etc. Esa fue la postura intelectual inicial de Foucault: un sujeto que no es fundante sino fundado, que no es constituyente sino constituido; siempre es, como nos recuerda Deleuze, ‘el interior de un exterior’ (le dedans du dehors), ya que incluso las técnicas de sí a través de las que el individuo se constituye como sujeto no las inventa él sino que le



vienen dadas por la tradición cultural en la que se encuentra insertado. Foucault nunca pensó que un sujeto de tipo fenomenológico, transhistórico, fuera capaz de explicar la razón que siempre es histórica y contextualizada: «...no hay un sujeto soberano, fundante, una forma universal de sujeto que se pudiera encontrar por todas partes...el sujeto se constituye a través de prácticas de subjetivación-sujeción (assujettissement), o de forma más autónoma, a través de prácticas de liberación, de libertad, como sucede en la Antigüedad, a partir, bien entendido, de un cierto número de reglas, estilos, convenciones que se encuentran en el medio cultural» (Ibíd. p. 733).

En sus últimos años de producción académica llega al concepto de «*tecnologías del yo*», es decir, aquellas que «*permiten a los individuos efectuar, solos o con ayuda de otros, cierto número de operaciones sobre su cuerpo y su alma, sus pensamientos, sus conductas, su manera de ser; es decir, transformarse con el fin de alcanzar cierto estado de felicidad, de pureza, de sabiduría, de perfección o de inmortalidad*» (Ibíd. p. 728). Son las prácticas, concebidas como modos de actuar (prácticas de poder) y de pensar (prácticas de saber) las que permiten comprender la constitución del sujeto. La racionalidad de gobierno viene a ser, por tanto, la ex-

presión de la compleja conjunción de poderes y saberes, así como de los efectos (de orden tanto social como mental) que ello produce en las experiencias que nos constituyen como sujetos. Los individuos son integrados a condición de que su individualidad sea moldeada de una determinada forma y sometida a un conjunto de patrones muy específicos que responden a determinados intereses sociales y políticos (Foucault, 1994^a, pp. 139-140).

A estos programas racionalizados o conjunto de prácticas discursivas (saber) y no discursivas (poder) estructurado por un objetivo más o menos consciente se refiere Foucault con el término *tecnología*. Somos el resultado de una gama de tecnologías que toman modos de ser humanos con su objeto. En las *sociedades de control* se gobierna la subjetividad constitutiva de los sujetos «dibres», trasladando la vigilancia externa a la obligación interna de la propia responsabilidad; la forma «encierro», característica de las *sociedades disciplinarias* es sustituida por formas más sutiles, en la medida en que el saber se ha armado lo suficiente como para permitir el alejamiento físico de su objeto: el individuo, sin disminuir, por ello, su eficacia política sobre él: «*El cuerpo humano existe en y a través de un sistema político. El poder político proporciona cierto*



espacio al individuo: un espacio donde comportarse, donde adoptar una postura particular, sentarse de una determinada forma o trabajar continuamente» (Foucault, 1994b, p. 470).

Este proceso de moldeado voluntario o autogobierno se comprende mejor si tenemos en cuenta que estas *tecnologías de la subjetividad* mantienen una relación simbiótica con un tipo particular de tecnologías denominadas por Foucault *tecnologías del sí mismo*, que incluyen mecanismos de (auto)orientación o formas por las cuales los individuos se vivencian, comprenden, juzgan y se conducen a sí mismos. Nos referimos a prácticas voluntarias por las que cada sujeto crea normas para su existencia, a fin de transformarse a sí mismo en función de determinados valores y criterios, y es allí precisamente donde se sitúa la *posibilidad de resistencia*.

Si las tecnologías del poder actúan sobre los individuos desde el exterior, sometiéndolos a una subjetivación coactiva y heterodirigida, las tecnologías del yo actúan sobre los individuos desde su interior permitiendo su constitución en sujetos éticos. Ética significa aquí un arte de vivir, una estética de la existencia individual, un esfuerzo por desarrollar las propias potencialidades, una aspiración a

construirse a sí mismo como una obra de arte, más que una moral entendida como la exigencia de obedecer un sistema de reglas, un código, que además suele pretender ser universal. La ética en este sentido es un aspecto de la relación con uno mismo que presenta cuatro aspectos: la sustancia ética (parte de uno mismo que se relaciona con la moral); el modo de subjetivación-sujeción (la manera en la que se incita a los individuos a ser morales); la ascesis o *práctica de sí* (medios a través de los que nos transformamos en sujetos morales); la teleología moral (lo que queremos llegar a ser a través de la moral) (Foucault, 1994b, pp. 394-396).

Esta ética como arte de vivir está muy relacionada con esa *'cultura de sí'* que Foucault analizó en la antigüedad clásica, griega, helenística y romana, en tanto que primer capítulo de la historia de las tecnologías del yo que pretendía escribir al final de su vida. En efecto, el desplazamiento del estudio de la heteroconstitución externa, pasiva, del sujeto por las relaciones de poder hacia la autoconstitución interna, activa, del sujeto a través de las técnicas del yo se vio acompañado por el desplazamiento de la época moderna (Renacimiento, época clásica, siglo XIX) a la antigüedad como campo de estudio privilegia-



do. Este desplazamiento tuvo como objetivo permitir que los efectos de los saberes constituidos y de los sistemas normativos muy codificados no ahogaran las formas de la relación con uno mismo que se trataba de estudiar, así como el analizar formas de relación consigo mismo diferentes de las que caracterizan la modernidad. De esta manera Foucault proporciona una gran perspectiva histórica a su enfoque genealógico que, no lo olvidemos, tiene siempre los ojos puestos en las exigencias del presente y no es una mera retrospectiva anticuaria de cuño historicista.

Pero antes de continuar debemos preguntarnos qué tipo de sujeto analiza aquí Foucault. No es el sujeto-substancia que al final coincide con su alma como en Platón; tampoco es el sujeto jurídico, el sujeto de derechos y deberes, sean estos considerados como derechos naturales o como productos del derecho positivo; sino que es más bien un *sujeto como forma*, un sujeto *móvil y plural* que constituye más bien un *conjunto de posiciones de sujeto*, una serie de *diferentes papeles* que los individuos adoptan en los diferentes ámbitos de su vida. El sujeto es *el resultado de una serie de relaciones con la verdad, con las normas y con ellos mismos que llevan a cabo los individuos*: procedimientos, técnicas, ejercicios me-

dante los cuales el sujeto se constituye en objeto de conocimiento para sí mismo, y conoce además el mundo, prácticas ‘ascéticas’ que le permiten transformar su manera de ser, su ethos, de acuerdo con las normas morales, etc. Un sujeto, además, cuya constitución está relacionada esencialmente con el campo de las relaciones de poder, relaciones ejercidas por los otros sobre uno mismo y por uno mismo sobre los demás. No basta el nivel de lo simbólico para la constitución del sujeto:»Hay una tecnología de la constitución de sí que atraviesa los sistemas simbólicos, aunque los utilice» (Ibíd. p. 628).

Foucault comienza su análisis de las tecnologías del yo en el marco de la cultura de sí que surgió en el helenismo griego y romano y que coloca el imperativo de ocuparse de uno mismo, la *epimeleia heautou*, la cura sui, en el centro de las preocupaciones del individuo. Esta ‘cultura de sí’ surgió como una actitud que impregnó las formas de vida, se desarrolló a través de una serie de procedimientos prácticos, dio lugar a prácticas sociales e instituciones, e, incluso, contribuyó a la instauración de un cierto modo de conocimiento y a la elaboración de una serie de saberes (Foucault, 1984). El cuidado de sí que constituía el centro de esta cultura del yo, presenta-



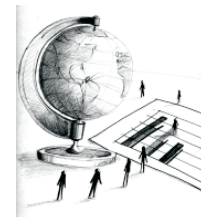
ba tres componentes distintos: la dietética a través de la cual se establecía una relación reflexiva con el propio cuerpo mediante la observación de un régimen, es decir de «una estructura voluntaria y racional de conducta», que partiendo de la constatación de la fragilidad del cuerpo humano buscaba en el entorno amenazador lo que podía favorecer sus capacidades y evitaba lo que podía debilitarlo; la economía, a través de la cual se trenzaban las relaciones familiares que tienen en la casa (oikos) su centro y a la esposa como elemento esencial; en la época helenística la relación entre los esposos se ajustaba a una ‘estilística de la existencia’ centrada en ‘un arte del lazo conyugal’, una ‘doctrina del monopolio sexual’ y una ‘estética de los placeres compartidos’; por último, la erótica, especialmente en relación con los jóvenes, que en esta época sufre una cierta depotenciación dada las dificultades que tenían estas relaciones para ser la base de un auténtico estilo estético de vida, a pesar de que nunca fueron condenadas de forma explícita.

Recogiendo toda esta reflexión consolidada por Foucault y sus discípulos, podemos afirmar que pensar al sujeto implica apreciarlo como producto histórico y político. Respecto al problema planteado por el

artículo, nos estamos refiriendo no a una subjetividad juvenil universal e intemporal, sino que se indaga por quiénes son en este preciso momento de la historia, por un «nosotros» juvenil constituido en un espacio y un tiempo determinado. Es una pregunta por la constitución histórica de esta subjetividad. El sujeto no es una superficie plana y constante, sino poliédrica y variable, lo que implica dar cuenta de los procesos heterogéneos que lo configuran como cierto tipo (juvenil, en este caso) a partir de distintas prácticas históricas (la mediación tecnológica en general, y las NTIC en particular) y en diferentes ámbitos, procesos que Foucault denomina de subjetivación: *«yo llamaría subjetivación al proceso por el cual se obtiene la constitución de un sujeto, más exactamente de una subjetividad, que no es evidentemente más que una de las posibilidades dadas de organización de una conciencia de sí»* (Foucault, 1994c, p. 706).

4. EL ASUNTO DE LA MEDIACIÓN TECNOLÓGICA

La categoría de «mediación» es central aquí, para situar este artículo en una perspectiva distinta a la que sostiene que la relación medios-receptores es de causa-efecto. En la reflexión latinoamericana, Jesús Martín Barbero (Martín Barbero, 1998) introduce el término. Él ha



situado la relación medios-audencias en una red de interacciones. A riesgo de simplificar, pero para los propósitos de este trabajo, deseamos destacar dos sentidos del término «mediación».

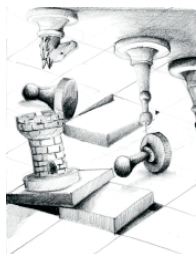
Por una parte, designa la función de los medios de comunicación de «mediar», o sea «intervenir», en las relaciones entre sujeto y mundo objetivo. A continuación transcribimos una reflexión de Martín Barbero, en un texto de 1995, que a nuestra manera de ver ilustra de manera nítida el primer sentido que deseamos resaltar:

«...el verdadero poder de la televisión reside en configurar y proyectar imaginarios colectivos: esa mezcla de representaciones e imágenes desde las que vivimos y soñamos, nos agrupamos y nos identificamos. Y eso va mucho más allá de lo medible en horas que pasamos frente al televisor y de los programas que efectivamente vemos. No se trata de que la cantidad de tiempo dedicada a los programas más frecuentados no cuente, lo que planteamos es que el peso político y cultural de la televisión -como el de cualquier otro medio- sólo puede ser evaluado en términos de la mediación social que logran sus imágenes. Y esa capacidad de mediación proviene menos del desa-

rollo tecnológico del medio o de la modernización de sus formatos que del modo como la sociedad se mira en ese medio: de lo que de él espera y de lo que le pide» (Martín Barbero, 1995, p. 337).

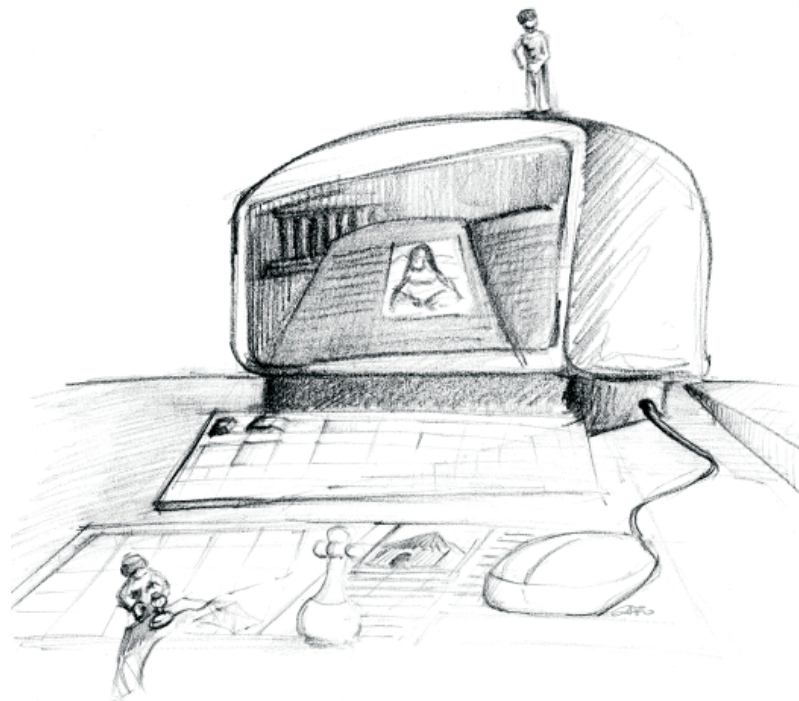
El segundo sentido que deseamos subrayar, es cómo los significados e imaginarios que construimos en el proceso de recepción de los mensajes de los medios masivos y de las NTIC, están a su vez «mediados», o «intervenidos», por una serie de procesos de construcción de significados en los cuales intervienen diversas agencias sociales, y es por tal reconocimiento que no podemos inferir una relación directa entre el medio de comunicación y el sujeto.

Inicialmente, el concepto de *mediación* procede de la tesis doctoral de Martín Barbero y en especial de la propuesta de Paul Ricoeur sobre mediación que produce el espesor de los signos, la que emerge en el reconocimiento del otro que implica el lenguaje y la que constituye nuestra relación al mundo como *horizonte* en el cual emerge el sentido. De ahí las tres partes que, como ejes de reflexión, organizaban el texto de la tesis aludida: primero, las formas de *objetivación* de la acción en el lenguaje y las formas de objetivación del lenguaje como acción; segundo, la *comunicación* como



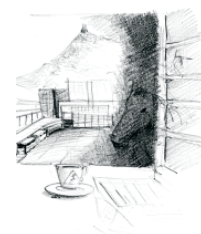
emergencia del otro, el lenguaje como pregunta e interpelación; y, tercero, la *auto-implicación*, esto es la emergencia y constitución del sujeto en el cruce del lenguaje y la acción. Es del ámbito filosófico del que proviene el concepto de mediación utilizado por el autor en mención (Martín Barbero, 2003).

Además del aporte de Ricoeur, Martín Barbero se apoya en Merleau Ponty para enunciar mediaciones claves: de la percepción con la expresión y de lo visible con lo invisible. La intención allí era pensar la comunicación desde la experiencia originaria en que se constituye el mundo, especialmente en la experiencia constitutiva del arte, *ese interfaz entre la percepción y la expresión*, punto de vista desde el cual el mundo toma forma y sentido. Una experiencia en la que el cuerpo propio deja de ser el instrumento del que se sirve la mente para conocer y se convierte en el lugar desde el cual el sujeto ve y toca el mundo o, mejor aún, desde el cual siente cómo el mundo lo toca, pues «estamos hechos de la carne del mundo». Pero el mundo, que es lo visto, sólo se revela al sujeto en la medida que éste aprenda a verlo: la secreta conexión entre lo sensible y lo inteligible, entre lo visible y lo invisible, *la invisibilidad profunda desde la que vemos*. Pues la trama de los signos se espesa hasta llegar a insubordinarse



contra la representación: los signos ya no son la versión exterior del pensamiento sino una materialidad sonora, visual, olfativa, que nos liga a la vida y a la expresividad histórica del pueblo, esa que emerge en el lenguaje (Ibíd. p. 14).

Este concepto de mediación permite introducir la ruptura con el mediacentrismo que resulta de la identificación de la comunicación con los medios, ya sea desde el culturalismo mcluhiano, según el cual los medios hacen la historia, o desde su contrario, el ideologismo althusseriano que hace de los medios un mero aparato ideológico del Estado. Desde una u otra de estas perspectivas, estudiar la comunica-



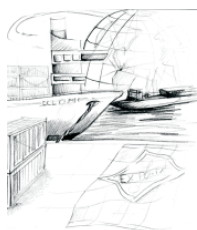
ción implica entender cómo funcionan las tecnologías o los «aparatos», pues ellos hacen la comunicación, la determinan y le dan su forma. Curioso que, mientras en los países centrales ese mediacentrismo está siendo superado por el movimiento mismo de la reconversión industrial (en donde los medios pierden su especificidad comunicativa, al subordinar dicha función a su nuevo carácter de elemento integrante de la producción y de la economía en general), en Latinoamérica se siga dándole el mayor de los créditos a dicha perspectiva, relegando a los márgenes del campo de estudio la cuestión de *las prácticas, la situaciones y los contextos, de los usos sociales y de los modos de apropiación* (Ibíd., p. 14).

En este primer quinquenio del nuevo milenio no estamos viviendo la disolución de la política, como creen los profetas más pesimistas, sino la reconfiguración de las *mediaciones* en que se constituyen sus nuevos modos de interpelación de los sujetos y de representación de los vínculos que cohesionan a la sociedad (Ibíd. p. 15).

El lugar de la cultura en la sociedad cambia cuando la mediación tecnológica deja de ser meramente instrumental para convertirse en estructural: la *tecnología* remite hoy, no a la novedad de unos aparatos sino a nuevos modos de *percepción* y de

lenguaje, a nuevas sensibilidades y escrituras, a la *mutación cultural* que implica la asociación del nuevo modo de producir con un nuevo modo de comunicar que convierte al conocimiento en una fuerza productiva directa. Es en este contexto que emerge la necesidad de afrontar el *pensamiento único* que legitima la idea de que la tecnología es hoy el «gran mediador» entre los pueblos y el mundo, cuando lo que la tecnología media hoy más intensa y aceleradamente es la transformación de la sociedad en mercado, y de éste en principal agente de la mundialización (Ibíd. pp. 15-16).

Llegamos en este segmento, hablando de la mediación tecnológica, a precisar en dicho ámbito, en dónde estamos centrando la mirada, y es lo que ha venido a denominarse «*mediaciones video tecnológicas*», la cuales hacen referencia al *uso de recursos video tecnológicos efectivos que utilizan las NTIC para hacer valer sus significaciones*. Los diversos mecanismos de construcción de la realidad, hacen que las NTIC puedan mediar la presentación de lo real al sujeto receptor. La naturalización de su versión de la realidad que hace las NTIC puedan expresarse en sus procedimientos de «fabricación» de información, noción de «profesionalismo»/«imparcialidad» de los medios específicos, inmediatez del espectador que se cree



«testigo presencial» de los hechos, y apariencia de verosimilitud o noción de «realismo» que las NTIC manejan. Otra de las mediaciones examinadas es la «apelación emotiva», o característica de un medio que convoca a las emociones más que a la racionalidad de los espectadores, y para lo cual las videotecnologías tienen una gran cantidad de recursos estéticos.

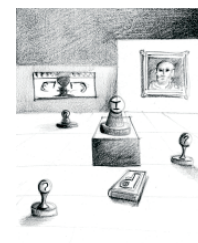
Este segmento del artículo intentó resaltar la complejidad que supone la mediación tecnológica que interviene en el proceso de mutación cultural que vivimos, en medio del cual emergen, se constituyen las subjetividades juveniles contemporáneas.

5. EL SUJETO CYBORG

Hubo un tiempo en que en las relaciones del hombre con la máquina existía un justo medio. El ser humano era ontológicamente diferente de sus productos. Había límites y fronteras. Hoy, más bien, parece haber cruces, indeterminaciones, ambigüedades, penetraciones. A finales del siglo XX -sostiene Donna Haraway en su Manifiesto para Cyborgs (1991)- todos somos quimeras, híbridos teorizados y fabricados de máquina y organismo; en una palabra, somos cyborgs. ¿Cuál es el destino del hombre ante este (¿desafortunado?) encuentro? ¿Cuáles son las

esperanzas de este ser desplazado de su centro, desplazado de su propio ser, cada vez menos idéntico a sí mismo? El cyborg no reconocería el Jardín del Edén -continúa Haraway- porque no está hecho de barro, y no puede soñar con volver a convertirse en polvo. En cambio, el hombre tiene un origen, una memoria, un sustento histórico, una naturaleza. ¿Aún los tiene?

El cuerpo *cyborg* es un cuerpo que existe en la imaginación ciberespacial. Es el lugar de un ser posible. Puede existir por exceder la realidad, como los replicantes de Blade Runner, pero también puede encarnarse dentro de lo real. Un cuerpo cyborg puede ser considerado una amalgama de fibras y material tecno-humano que posee una «in-conciencia positiva» (una memoria corta, dirían unos, o selectiva, dirían otros, ¿tal vez programada?) de la cual casi nadie puede decir nada, y no por ninguna razón especial, sino porque son raras las miradas que pueden aprehender cuerpos en duda. El que no se haya nombrado apenas, no quiere decir que sea en sí mismo un simulacro, sino más bien es el síntoma evidente de sus vivencias transtemporales y transespaciales, y que desde luego nunca han pertenecido a la Historia. En este sentido el cuerpo *cyborg* es transhistórico.



Y aunque su conformación, paradójica y rizomática, apunta hacia la dificultad de su representación, en ningún momento afirmaremos que se trate de un arte imposible de constituirse. Puesto que una de sus principales características es su continua reconstitución, su continuo devenir en un cuerpo sin órganos, un cuerpo que no deja de deshacer el organismo sobre el cual aparenta sustentarse, está siendo el surgimiento de un arte que se proyecta en direcciones quebradas y que conecta a alta intensidad.

El cyborg se ha convertido en la mascota de la cibercultura. Esta entidad representa el cruce de todos los límites – biológicos, tecnológicos, de identidad, etc. — en una nueva estructura de fusión tecnológica. Marcapasos, implantes sintéticos de caderas y rodillas, esteroides anabólicos, y un sinfín de avances tecnológicos han mejorado (en aquellos que pueden pagarlo) la calidad de vida y aumentado sus esperanzas dramáticamente. Como asevera Donna Haraway en su discusión sobre Feminismo, ciencia y tecnología: Simios, Cyborgs, y mujeres, «todos somos cyborgs» y el cyborg promete libertad en las categorías establecidas para diferenciar, removiendo las distinciones físicas/sociales basadas en clase, raza, sexualidad, y más importante aún para Haraway, el género. De ahí su

lamento «Preferiría ser un cyborg a una diosa», lo que atestigua el potencial liberal ofrecido por la infusión de la tecnología a la estructura social cybercultural.

Ciberespacio y cyborg son fenómenos de la cultura digital actual que implican un replanteamiento de las nociones de género, identidad y cuerpo. La nueva posición del sujeto ('cyborg'), en una época marcada profundamente por lo visual y las tecnologías electrónicas, y de qué forma la teoría actual sobre juventud y subjetividad se enfrentan a esta realidad ('virtualidad').

Donna Haraway en «Manifiesto Para Cyborgs», plantea que cuando el concepto del cyborg fue introducido a principios de los años 60, fue tomado para significar un sistema de regulación de sí mismo entre el hombre y de la máquina, es decir un organismo cibernético. El cyborg ha viajado desde entonces lejos y en el actual imaginario popular se piensa en ellos como seres robustos o superpotencias, como gente regular con marcapasos o miembros prostéticos, y aún como seres humanos con capacidades sobrenaturales para transportarse. Sin importar cuál, el cyborg es evocador y genera grandes expectativas al igual que cualquier cosa que sea cyber. El lector se encuentra con la proliferación de



cyborgs en varias disciplinas y géneros que intentan su comprensión actual y futuros posibles. El tema del cyborg es asunto de investigación en áreas de la ciencia y de la ingeniería espacial y militar, la medicina, la ficción, la antropología y la política.

A los ojos de algunos, la imagen del cyborg puede parecer una más de las fantasías apocalípticas del cine de ciencia ficción; sin embargo, en tanto criatura de ficción, el cyborg es, ineludiblemente, una criatura de la realidad social. ¿O acaso la realidad social no es nuestra más importante construcción política, una ficción transformadora del mundo?

La paradoja de la «realidad» social revela que no hay nada inocente ni inocuo en ésta y otras imágenes de nuestros cuerpos que hoy circulan en la red. Emergen como conciencias, desafiando las posiciones dogmáticas, parodiando y transgrediendo no sólo la dicotomía de género sino todas las concepciones binarias que imperan en la cultura occidental: mente/cuerpo, sujeto/objeto, naturaleza/cultura. Lo que podría denominarse «cyborgología» abordaría la construcción del conocimiento en organismos cibernéticos, lo cual no puede hacerse aparte de un ejercicio crítico que aporte a la comprensión del lugar del ser humano en una so-

riedad de las máquinas y de las manipulaciones de la naturaleza, haciéndonos dependientes en la sociedad del cyborg que hemos construido. Si el cyborg es el resultado del uso de una prótesis, indicando un dispositivo artificial para sustituir una pieza que falta del cuerpo o un dispositivo que amplíe el radio de acción (Ibíd. p. 131), el esfuerzo analítico lleva a pensar: ¿qué no es una prótesis?, y ¿quién no es un cyborg?, lo cual conduce generalmente a una regresión sin fin que nos indica que casi todo lo construido por el hombre es una prótesis humana: las píldoras para los dolores de cabeza, los implantes y mejoras de silicio, los controles remoto, las computadoras, los destornilladores, el paisaje cultivado y el asfalto que en su conjunto sirven al cyborg. Algunos podrían decir que hay otras palabras para denominar estas cosas, tales como tecnología, cultura y artefactos, sólo que la noción del cyborg le imprime nuevas connotaciones. En el discurso actual el cyborg refiere a la experiencia humana de la confianza en artefactos y sus oportunidades para alterar esa experiencia.

Como crítica de la cultura tecnocientífica de carácter patriarcal y de sus grandes imperativos, Donna Haraway plantea que el sujeto cyborg, ante la intoxicación que



produce lo supuestamente natural, transgrede los límites. Su planteamiento ubica al cyborg en el la frontera que diferencia al hombre de otros organismos, y al hombre de la máquina. Los *cyborgs* son seres contradictorios, inquietantes y sugerentes. Los *cyborgs*, organismos cibernéticos inspirados en la ciencia ficción, son los sujetos de un mundo postmoderno en el que las fronteras se difuminan: entre lo animal y lo humano, entre los organismos y las máquinas, entre lo físico y lo no físico, entre otros. La tecnología hace posible estos *sujetos de identidad fragmentaria* y puntos de vista contradictorios. Sin embargo, lejos de denunciar nuestra impuesta naturaleza *cyborg* como una perversión de la era tecnológica, Haraway prefiere subrayar las potencialidades de la situación fronteriza y la visión desde múltiples perspectivas para sus compromisos políticos con el feminismo y el socialismo.

En la experiencia física y corporal, el tema del cyborg ofreció la perspectiva del cuerpo como mapa de la energía y de la identidad (Ibíd. p. 459) descentrándonos de la metafísica de la presencia. Un ejemplo de esto es la comunidad virtual (noción de una comunidad con los agentes no humanos como participantes vitales) en el Internet, donde usted está como cyborg debido a su adecuación a cier-

tas prótesis. Estas posturas deben ser vistas como una antropología del cyborg, que valora la ciencia y la tecnología contemporáneas como actividades culturales (Ibíd. p. 342), haciendo énfasis en el usuario de la tecnología como partícipe del proceso de fabricación de la ciencia y de la cultura, a través de la construcción del discurso. Estamos todos inmersos en medio de una trama de dependencias tecnológicas omnipresente. La antropología del cyborg hace reconocimiento de las nuevas áreas para el trabajo de campo de tipo etnográfico, puesto que las tecnologías consiguen participar como agentes de la producción y reproducción de las diversas características de la vida social, incluyendo las nuevas modalidades de la subjetividad (Ibíd. p. 344).

Teniendo en cuenta este experimentalismo del cuerpo y del deseo en los años 90, la red y el net art se están convirtiendo desde hace unos años, en un lugar privilegiado para trabajar en estos problemas. En la red se hace posible el triunfo de las apariencias. Se parte de la idea de que no se trata de exhibir un «cuerpo real», sino de representar más bien sus muchas posibilidades, todas ellas ficcionales.

Como señala Teresa Senft (1996) «la cibernética, como la sexualidad, es una condición impuesta, no un es-



tilo de vida que se escoge». Opinión que continúa la conclusión a la que llegó Donna Haraway en su famoso y pionero «Manifiesto para Cyborgs»: «a finales del siglo veinte, el cyborg es nuestra ontología, nos da nuestra política». En tanto que a partir del ahora, y cada vez más, la red está ahí y actúa también como espacio de representación simbólica de nuestro mundo, se hace urgente pensar su impacto en la constitución de las subjetividades juveniles. Hay que señalar además que la red se convierte en un espacio especialmente atractivo porque él mismo se constituye como tal por el hecho de la intervención misma - es el efecto que producen millones de actuaciones-.

En el «Manifiesto Cyborg» se propone una nueva relación con la máquina, entre lo natural y lo artificial, y por extensión, una nueva teoría - o ética - de la identidad. El placer intenso en la capacidad de la máquina, cesa de ser un pecado y se convierte en un aspecto de la corporeidad. La máquina no es algo para ser animado, adorado o dominado. Las máquinas somos nosotros, nuestros procesos, un aspecto de nuestra corporeidad, ellas no nos dominan o amenazan. Somos responsables de los límites, nosotros somos ellas.

El imaginario cyborg puede ayudar a expresar dos argumentos cruciales: Primero, la producción de la teoría totalizante, universal, supone un gran error que ignora la mayor parte de la realidad, y segundo, hacernos responsables de las relaciones entre ciencia y tecnología significa renunciar a una metafísica anticientífica, a una demonología de la tecnología, y significa, pues, entregarnos a la compleja tarea de reconstruir las fronteras del mundo de la vida, en conexión parcial con otros, en comunicación con todas nuestras partes. El imaginario cyborg puede sugerir una posibilidad de superación de los dualismos con los cuales hemos explicado nuestros cuerpos y nuestras herramientas. Es el sueño, no de un lenguaje común, sino de una poderosa heteroglosia infiel. Significa, a la vez, la destrucción y la construcción de máquinas, identidades, categorías, relaciones e historias espaciales.

En su «Manifiesto Cyborg» Haraway celebra la cualidad híbrida y ontológica del organismo cibernético (Ibíd., p. 150), un organismo que rompe con las dualidades y jerarquías que han construido relaciones opresivas en la civilización occidental, retando de ese modo y complicando al mismo tiempo la percepción unívoca y trascendente del Uno en favor de múltiples no-



ciones (Ibíd., p. 177). Es un sueño del poder de la heteroglosia (Ibíd., p. 181), una propuesta de transformación desde los márgenes (Ibíd., p. 177). La mitología cibernética nace o se re-genera sin jardín del edén (Ibíd., p. 151), destruye las definiciones y dualidades de género sexual (Ibíd., p. 167). La liberación por la máquina adquiere toda su dimensión en la poderosa conclusión de la autora: «I would rather be a cyborg than a goddess» (Ibíd., p. 181).

Lo humano cede paso a la robótica, a una construcción tecnológica y científica que había sido anticipada en la secuencia de objetos que aparecía bajo la doble imagen: una jeringa, una píldora, un matraz que contiene una solución de color rojo, un diente molar, un átomo, un signo de interrogación. La secuencia de objetos podría corresponder a distintas ramas de la ciencia: medicina, farmacia, química, biología, física. El signo de interrogación podría referir a la metafísica, pero a una metafísica integrada a la ciencia y la tecnología, como propone Haraway (Ibíd., p. 181). El misterio se resuelve en la realidad informática, en la percepción última de la cualidad construida del ser. Y quien parece construir esa imagen robotizada, desde su posición de control visual, es la mujer, única entidad que mira y, al hacerlo, construye por la mirada y los instrumentos científicos al hombre.

Integrados a la replicación cibernética, los límites entre sujeto y objeto, organismo y máquina, modelo y réplica, creador y criatura, autor y cibernauta, se confunden. Como afirma Haraway, los dioses no existen ahora, pero las diosas tampoco, o existen como entidades cibernéticas (Ibíd., p. 182).

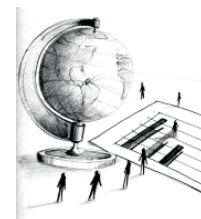
William Gibson (2001) en «Neuromante», ofrece una nueva cosmovisión apoyada en la teoría del sujeto cyborg y en ella concibe que el arte, la tecnología, la libertad individual, la experimentación, el amor y la anarquía tienen un papel central. Explora los nuevos deseos y las nuevas formas de estar en el tiempo y el espacio que están siendo inventados o que podrían estar siendo inventados en estos momentos: Las nuevas máquinas en las que la tecnología se asocia con *cabezas voladoras* (las nuevas combinaciones de sujetos y significados), el universo digital que impregna cada milímetro de la vida cotidiana, las nuevas ciudades globalizadas, los espacios de la intimidad y la resistencia, las fronteras entre los ricos y los desposeídos, entre la alta cultura corporativa y las sub-tecno-contraculturas, las mentes cyborg y los cuerpos modificados por las tecnologías médico-fármaco-digitales.



6. UNA MIRADA RETROSPECTIVA AL CAMINO SEGUIDO

Apenas queda planteada el área problemática de un asunto de punta que no ha sido estudiado, en cuanto tal, en el mundo académico colombiano: la transformación antropológica que está emergiendo como consecuencia de nuestras relaciones cotidianas con las mediaciones tecnológicas, particularmente las llamadas nuevas tecnologías de la información y la comunicación, visible de manera más clara en los y las jóvenes, y en todos aquellos que comparten la condición juvenil, aunque cronológicamente hayan superado los límites etéreos que algunos han fijado. Para abordarlo hemos recurrido a cuatro *categorías* teóricas que permiten «ver» el problema. La **primera** alude al concepto de *sujeto* y aquí lo entendemos como un conjunto de posiciones, como una forma (de estructurar la conciencia), como procesos permanentes de transformación sobre sí

mismo, con base en tecnologías del yo; la **segunda** alude a nuestra óptica particular respecto a la *juventud*, a lo juvenil, a la condición juvenil, entendida como un modo particular de sujeto que asume su existencia como agente culturalmente activo; la **tercera** refiere a la *mediación tecnológica*, es decir, el conjunto de signos e instrumentos de la cultura que median entre nuestros procesos de formación subjetiva y una sociedad red que tiene en las NTIC, uno de sus principales vehículos de producción económica y simbólica; la **última** procura articular los tres anteriores y es *sujeto cyborg*, representando un sujeto híbrido entre nueva tecnología y organismo humano, una subjetividad que supera los límites tradicionales de las sociedades modernas, y se proyecta a nuevos espacios, tiempos y posibilidades de ser. Es en esta última categoría en donde reposan las principales perspectivas que se abren para un análisis de la subjetividad juvenil a partir de la mediación tecnológica.



BIBLIOGRAFÍA

BUSTELO, Eduardo. «*Expansión de la Ciudadanía y Construcción Democrática*». En: Todos Entran. Propuesta para Sociedades Incluyentes. UNICEF, Colección de Cuadernos de Debate. Bogotá : Editorial Santillana, 1998.

COLOMBIA JOVEN. Presidencia de la República. «*Política Nacional de Juventud. Bases Para el Plan Decenal de Juventud 2005-2015*». Bogotá, 2004.

COMPENSAR. Autores Varios. «*¿Qué Significa Tener 15 Años en Bogotá?*». Bogotá, Mayo de 1995.

LEVI, Giovanni y SCHMITT, Jean Claude. «*Historia de los Jóvenes*». Madrid : Taurus, 1996.

FOUCAULT, Michel. *Hermenéutica del Sujeto*. Madrid : La Piqueta, 1994.

FOUCAULT, Michel. *Dits et écrits* (4 vol), París : Gallimard, (1994b). p. 728.

FOUCAULT, Michel. (1994c). *Le retour de la morale*. En : Foucault, M. *Dits et écrits*. Vol. IV. París : Gallimard. pp. 696-707.

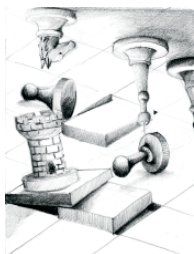
FOUCAULT, Michel, *Le Souci de Soi*, París : Gallimard, 1984, (trad. esp. Siglo XXI, México, 1987). p. 59.

Fundación FES. *Proyecto Atlántida. Adolescencia y Escuela: Una Mirada Desde la Óptica de los Adolescentes de Educación Secundaria en Colombia*. Informe Final. Bogotá. Bogotá, Octubre de 1995.

HARAWAY, Donna J. *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century*. En: *Simians, Cyborgs, and Women*, Routledge, New York, 1991, University of California, Santa Cruz (UCSC). Capítulo 8.

GIBSON, William. *Neuromante*. Buenos Aires : Editorial Minotauro, 2001.

MARTÍN BARBERO, Jesús. *De los Medios a las Mediaciones. Comunicación, Cultura y Hegemonía*. México: Editorial G. Gili, 1998.



MARTÍN BARBERO, Jesús. «Notas Sobre el Tejido Comunicativo de la Democracia», En: Cultura y Pospolítica. El debate Sobre la Modernidad en América Latina. GARCÍA CANCLINI, Néstor (Comp.). México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, 1995.

MARTÍN BARBERO, Jesús. Pensar las Mediaciones Hoy. En: Revista Mediaciones. Uniminuto. Bogotá, # 1, Enero – Julio de 2003.

SENF, Theresa. *Sexuality and Cyberspace: Performing the Digital Body*. **New York: Women & Performance Project. Special issue of Women & Performance: A Journal of Feminist Theory. Winter 1996.**

Universidad Central – DIUC. Autores Varios. «Viviendo a Toda. Jóvenes, Territorios Culturales y Nuevas Sensibilidades». Bogotá, 1998.

Universidad Central – DIUC. Autores Varios. «Revista Nómadas» No. 4 (Jóvenes, Cultura y Sociedad), Marzo de 1996 y No. 13 (*La Singularidad de lo Juvenil*), Octubre de 2000. Bogotá.

