

	ARTÍCULO DE TRABAJO DE GRADO	Código: F-PD-36
		Versión: 01
		Página 1 de 10

SUBJETIVIDADES CONTEMPORÁNEAS: LA CONSTRUCCIÓN SOCIAL DEL CUERPO EN INTERACCIÓN CON LA TECNOLOGÍA INFORMÁTICA.

DANIEL ALONSO MADRIGAL
Institución Universitaria de Envigado
damadrigal@correo.iue.edu.co

LORENA ORTIZ ZULUAGA
Institución Universitaria de Envigado
Lore.orzu@gmail.com

NATACHA ANDREA SÁNCHEZ CARTAGENA
Institución Universitaria de Envigado
Landy-971@hotmail.com

Resumen: Esta investigación plantea una visión diferente del cuerpo y la manera como se construye en él la subjetividad a partir de su relación con las tecnologías informáticas de la época, por tal motivo se implementó el uso de tres categorías fundamentales (cuerpo, subjetividad e identidad) y otras emergentes (consumo, tecnología informática, aprobación social, entre otras) para conceptualizar algunos aspectos de la importancia que tiene la interacción de las personas con el entorno informático en su proceso de construcción de la subjetividad, y posteriormente contrastarlo con un producto documentado; en este caso dos capítulos de la popular serie de Netflix Black Mirror en la tercera temporada con el capítulo, Caída en Picada y el capítulo 4, San Junípero.

En consecuencia, pudieron evidenciarse cambios significativos en la manera como el cuerpo contemporáneo se representa y le da significado a su existencia en función de adentrarse en la paradoja de la interacción posmoderna, no solo con el otro, sino con lo otro, en este caso la tecnología informática que pasa a ser una extensión del propio ser..

Palabras claves: *Cuerpo contemporáneo, modernidad, subjetividad, tecnología informática, series televisivas, Black Mirror.*

Abstract: This investigation proposes a different view of the body and the way in which subjectivity is constructed from its relationship with the computer technologies of the time, for this reason the use of three fundamental categories (body, subjectivity and identity) was implemented and other emerging (consumption, information technology, social approval, among others) to conceptualize some aspects of the importance of the interaction of people with the computing environment in the process of construction of subjectivity, and then contrast it with a documented product; in this case two chapters of the popular series of Netflix Black Mirror in the third season with the chapter 1, nosedive and chapter 4, San Junípero. In consequence, significant changes could be evidenced in the way the contemporary body is represented and gives meaning to its existence in terms of entering into the postmodern paradox of interaction, not only with the other, but with the other, in this case the technology computing that happens to be an extension of one's own being.

Key words: *Contemporary body, modernity, computer technology, television series, Black Mirror*

INTRODUCCIÓN

Este trabajo describe algunos aspectos del proceso de construcción del cuerpo contemporáneo en relación con las tecnologías informáticas, a partir de 3 categorías de análisis: cuerpo, subjetividad e identidad, estos conceptos le brindan al trabajo el respaldo para entender las nuevas lógicas en las que vive el sujeto contemporáneo en relación con los

objetos informáticos y cómo esta relación crea nuevas maneras de entender al otro.

Esta investigación pretende dar respuesta a la siguiente pregunta ¿Cómo se construye la subjetividad del cuerpo contemporáneo en relación con el consumo de tecnologías informáticas usando como referencia la serie Black Mirror en la tercera temporada en capítulos 1 y 4.

OBJETIVOS.

	ARTÍCULO DE TRABAJO DE GRADO	Código: F-PD-36
		Versión: 01
		Página 2 de 10

Objetivo general: Describir algunos aspectos del proceso de construcción del cuerpo contemporáneo en relación con las tecnologías informáticas, por medio de una herramienta de análisis de contenido y usando como referencia la serie Black Mirror en la tercera temporada en los capítulos 1 y 4.

Objetivo Específico: Describir la construcción social de cuerpo contemporáneo en relación con la tecnología informática en el capítulo 1 de la tercera temporada de la serie de Netflix Black Mirror.

Objetivo Específico: Identificar las manifestaciones de la subjetividad y su construcción en la sociedad contemporánea, a propósito del capítulo 4 de la tercera temporada de Black Mirror.

METODOLOGÍA

Método Analítico: Estudia las partes que conforman un todo, estableciendo sus relaciones de causa, naturaleza y efecto, va de lo concreto a lo abstracto.

Enfoque Cualitativo: Parte del estudio de métodos de recolección de datos de tipo descriptivo y de observaciones para descubrir de manera discursiva categorías conceptuales.

Diseño del estudio: Se trata de una investigación bibliográfica y documental que busca describir los fenómenos tal como se observan e interpretarlos a la luz de la teoría con el fin de comprenderlos empleando para ello un diseño estratégico, cualitativo, abierto, flexible y comprensivo (Dávila, 1995).

Población: El corpus analizado estuvo compuesto por dos capítulos de la tercera temporada de la serie Black Mirror de Netflix: Caída en picada y San Junípero.

Técnicas e instrumentos de recolección de información

La investigación combinó la observación estructurada de las 3 categorías de análisis propuestas desde la teoría con el seguimiento numérico de su aparición en los 2 capítulos del corpus. Dicho seguimiento se consignó en una ficha diseñada con la intención de describir las

situaciones en las que podía observarse cada una y atendiendo el surgimiento de categorías emergentes. (Ver formato de ficha en anexo 1)

Procedimiento: Inicialmente se plantearon 3 categorías en la observación de los dos capítulos (cuerpo, subjetividad e identidad), sin embargo en el acercamiento a los mismos, surgieron subcategorías de análisis (Aprobación social, consumo, tecnologías informáticas) y otras categorías emergentes, que se desprenden de ellas (Posición subjetiva, Exclusión social, Objetos tecnológicos, Felicidad, Aceptación social, Ideal de felicidad, Rechazo social, Realidad virtual, Orientación sexual, Miedo e Identidad virtual) y que permitieron ver con más detalle aspectos relevantes de la interacción social del cuerpo con las tecnologías informáticas.

Para la recolección de la información que está dentro de las fichas anexas, cada investigador lo hizo por separado, haciendo un análisis minucioso de cada capítulo, incorporando en las fichas cada categoría que les iba surgiendo, con cada escena que estuviera acorde a la categoría observada y con referencias de autores que sustentaran todo lo anterior. En este proceso, se recopilaron varias fichas de una misma categoría y se procedió a unificar la información obtenida por cada investigador y se estructuró mediante un texto, que diera cuenta de las escenas y autores mencionados. Para la recolección de la información se utilizó la siguiente ficha, donde se plasmó por separado el análisis minucioso de cada capítulo.

MARCO TEÓRICO.

Se entiende la importancia de la Identidad como uno del campo de análisis de este trabajo. Como lo menciona María Ana Portal Ariosa (1991) refiriéndose a las ciencias sociales:

En un momento histórico como el que vivimos, en el que se replantea el escenario mundial en sus ámbitos político, económico y social, y en cuyo recambio aparecen y desaparecen modos de vida, se modifican viejas solidaridades, se borran

	ARTÍCULO DE TRABAJO DE GRADO	Código: F-PD-36
		Versión: 01
		Página 3 de 10

distancias y se profundizan las diferencias, es explicable que un concepto como el de identidad sea puesto en el centro de la polémica como una búsqueda heurística de dichas convulsiones sociales (p.3).

Ahora bien, asumiendo su importancia en la actualidad, cabe aclarar que la identidad está ligada a un otro transformador, se podría decir que el otro es quien nos la brinda, en este punto todo vuelve al otro, recae en la mirada del otro y lo que éste puede develar al darle sentido a nuestra existencia, así las posiciones subjetivas son el resultado de la construcción de conocimiento sobre sí mismo y el mundo, pero en relación con el otro se aborda en términos de representaciones sociales. José Francisco Zárate Ortiz (2015) con un enfoque sobre identidad moderna en términos de una construcción social desde la mirada y el vínculo con el otro, desde esta mirada se puede hablar de una identidad como una narración social donde el sujeto no decide su identidad, esta se incorpora a partir de la relación política y social con otros significantes.

A partir de esto se podría decir que el eje articulador de este proceso es que el sujeto actúa en función del significado que tiene, un significado dado por la interacción con el mundo, que está en constante cambio gracias al proceso social de transformación, “De este modo, la noción del sí mismo está indisolublemente ligada al reconocimiento del otro, en tanto atribución de significados compartidos en el espacio social compartido (Martinot, 2008).” (Martinot citado en Seidmann, 2015, p.348). Así el otro es quien me reconoce y me constituye como persona, donde gracias a su mirada me personifica y permite que vea el mundo como todos lo ven, Taub señala con total claridad que “La construcción de la identidad impone al hombre la tarea de imaginar otro, edificar las construcciones simbólicas, los valores y las formas que hacen a uno mismo y a las relaciones de alteridad” (Taub, 2008, p. 17). Ahora bien, el canal para este proceso de identificación de identidad es el cuerpo como mediador entre el mundo y el sujeto.

David Le Breton percibe el cuerpo como principal instrumento de interacción del hombre contemporáneo con el mundo, en pocas palabras, somos conciencias corporeizada

diseñados para la socialización en tanto el establecimiento del vínculo social se da en relación con el otro, en la identificación con él, puesto que la comunicación o la comprensión de los gestos se obtiene por la reciprocidad de mis intenciones y los gestos del otro, de mis gestos y las intenciones legibles en la conducta del otro, en esta forma es que aparecen dos conceptos claves que fundamentan el vínculo social a través del cuerpo (1999). Precizando de una vez:

[...] la cultura afectiva brinda esquemas de experiencia y acción sobre los cuales el individuo borda su conducta según su historia personal, su estilo y, sobre todo, su evaluación de la situación. La emoción sentida traduce la significación dada por el individuo a las circunstancias que repercuten en él. Es una actividad de conocimiento, una construcción social y cultural que se convierte en un hecho personal a través del estilo propio del individuo (Le Breton, 1999, p.11, 12).

De acuerdo con los razonamientos que se han venido presentando, el cuerpo está implicado en esta dinámica por ser aquello que atraviesa la identificación entre los sistemas de relación de los individuos, donde la emoción y los sentimientos son vitales por su carácter social, y aquí aparece el segundo concepto que es el simbolismo social, entendiendo que la construcción de la realidad genera un orden simbólico que mediante la educación los individuos interiorizan. Este orden modela los sentimientos, el lenguaje, las formas de moverse, la gestualidad, etc, en esta forma lo simbólico social en su entramado de interconexiones refiere como principales las manifestaciones del cuerpo mismo, donde las emociones son un acceso fundante, en palabras de Le Breton (1999):

[...] Las emociones se separan con dificultad de la trama entrelazada de sentidos y valores en que se insertan: comprender una actitud afectiva implica desarrollar en su totalidad el hilo del orden moral de lo colectivo, identificando la manera en que el sujeto la vive en cada situación (p. 118).

Así la afectividad es una forma de reconocerse frente al mundo y el otro, que da sentido en tanto funda conexiones permeadas por la emoción, la vivencia del individuo es por lo tanto simbólica en

	ARTÍCULO DE TRABAJO DE GRADO	Código: F-PD-36
		Versión: 01
		Página 4 de 10

conjunto con las relaciones sociales que se dan al interior de un mundo de significantes no sólo lingüísticos sino donde el cuerpo es el canal de los procesos culturales y fundantes del ser en el sujeto que aparece, sin embargo las diversas facilidades tecnológicas que a partir de la modernidad comenzó a brindar el medio, abren todo un mundo paradigmático en la relación del hombre moderno con los otros y lo otro que le rodea, permitiendo concebir nuevas formas de interactuar y de construir subjetividades, por medio del consumismo como más claro ejemplo, para Bauman (2007) en su libro, Vida de consumo, la subjetividad se elabora a partir de potenciales elecciones de compra que idealiza el sujeto (p. 29).

En ésta línea, el consumo no sólo es una forma de interactuar con el otro, sino que a su vez, es la relación que se establece de éste con el cuerpo como lo plantea Juhani Pallasmaa en su libro, La mano que piensa, sabiduría existencial y corporal en la arquitectura (2009):

[...] las conductas consumistas del hombre moderno no solo se ven reflejadas en las compras excesivas de objetos, sino que tejen un cambio en todas sus relaciones, especialmente en la que establece con su propio cuerpo, puesto que por un lado existe un culto al cuerpo obsesivamente estetizado y erotizado, pero, por el otro, se celebran de la misma manera la inteligencia y la capacidad creativa como algo completamente separado, e incluso como cualidades individuales exclusivas (p.7).

De ahí que en consonancia con lo anterior, es importante resaltar, como lo propone Pallasmaa (2009):

[...] En nuestra era de producción industrial en serie, consumo surreal, comunicación eufórica y entornos digitales ficticios, seguimos viviendo en nuestros cuerpos de la misma forma en que habitamos nuestras casas, porque, tristemente, hemos olvidado que no vivimos en nuestros cuerpos, sino que somos constituciones corporales en nosotros mismos; fundamentalmente un estado corporal.- En la actualidad nuestros sentidos y nuestros cuerpos son objetos de una manipulación y una explotación comercial incesante.- Se adora la belleza corporal, la fuerza, la juventud y la virilidad

en las esferas de los valores sociales, de la publicidad y del entretenimiento.- En el caso de que no consigamos tener cualidades físicas ideales, nuestros cuerpos se vuelven contra nosotros como causas de una profunda desilusión y culpa (p.8,9).

Cabe resaltar que la ciencia ficción ha mostrado a través de los años una constante preocupación por lo que sucede con la interacción con las tecnologías y el consumo, una de las piezas más importantes con referencia al tema de tecnologías y producción tenemos a Tiempos modernos dirigida por Charles Chaplin (1936), donde muestra la eficiencia de la producción en masa y con ella la era de la industrialización, además nos encontramos con Her una película romántica de 2013 del director Spike Jonze con una particularidad, esta cuenta la historia de amor entre un hombre y un sistema operativo, también hay rastros de preocupación en la literatura como lo es un mundo feliz de Aldous Huxley donde se le presenta al lector una sociedad tecnológica al punto de controlar y condicionar a toda la sociedad para conseguir el equilibrio, niños que no nacen, son diseñados genéticamente, también nos encontramos con 1984 de George Orwell donde nos presenta una sociedad controlada por el gobierno, donde son constantemente vigilados por cámaras de seguridad, donde la mayoría de los derechos son limitados para controlar con el miedo.

En este punto es importante mencionar la importancia de las tecnologías digitales, las cuales por su uso masivo, pueden ser utilizadas para adoctrinar o para separar de la manera en que se visualiza la realidad; a su vez, se convierten en dispositivos de socialización y en una construcción de vínculos que suministran nuevas formas de identidad y pertenencia ; pero también es una práctica tecno-social, que acerca pero también aleja a la vez, trayendo consigo, complejas relaciones intra e interpersonalmente que ocurren a diario por medio de éstas plataformas (Cobo, 2017).

Siguiendo ese mismo orden de ideas, se retoma lo que se plantea en la investigación de la Fundación Omar Dengo (2006) para mencionar que el uso apropiado de las tecnologías digitales no solo nos permite saber usarlas, sino también, al conocerlas, utilizarlas para sacarle el mayor provecho en situaciones que se presentan en el diario vivir como lo son lo económico, la interacción con los demás,

	ARTÍCULO DE TRABAJO DE GRADO	Código: F-PD-36
		Versión: 01
		Página 5 de 10

la educación, la salud, el entretenimiento, la producción cultural, etc; así como también, integrarlas en acciones como leer, escribir, hablar, expresión de emociones, razonamiento lógico y trabajo con otras personas (p.18).

En este sentido se encuentra el concepto de libertad que ofrece la época, donde las personas pueden decidir sobre su cuerpo y mente, como lo expone Chul Han (2012) en *La sociedad del cansancio*,

[...] el sujeto de rendimiento está libre de un dominio externo que lo obligue a trabajar o incluso lo explote. Es dueño y soberano de sí mismo. De esta manera, no está sometido a nadie, mejor dicho, sólo a sí mismo” (p. 20).

En esta vía toman fuerza herramientas que facilitan el acceso del hombre moderno a alcanzar esa libertad, como el internet, y por consiguiente surge la necesidad de analizar nuevas tendencias de consumo que toman fuerza, en la medida en que las personas van dejando atrás los medios tradicionales, para crear, interactuar y modificar contenidos (Ávila et al. 2014, p. 63).

En la era de la tecnología digital, el hombre contemporáneo no solo tiene acceso a internet por medio de las diversas plataformas creadas para su supuesta comodidad y fácil aproximación, sino que puede ser partícipe de la creación de contenidos audiovisuales bajo la también supuesta idea de que esto garantiza que su experiencia sea satisfactoria.

Por todo lo anterior, existen materiales audiovisuales en el medio que permiten realizar una lectura aproximada de las dinámicas interactivas de la sociedad contemporánea, lo que se convierte en materia prima para los investigadores sociales, ávidos de encontrar respuestas a las preguntas, como es el interés de esta investigación sobre el cuerpo y la construcción de las subjetividades a partir de las posibilidades que brinda la posmodernidad.

El material audiovisual a tratar es una serie de televisión británica, en la cual se dramatizan escenarios de un futuro probable, donde el cuerpo contemporáneo interactúa de forma particular con la tecnología, el consumo y la sociabilidad. En cada uno de los capítulos de la miniserie *Black Mirror*, el guionista y creador, Charlie Brooker, implica a

los espectadores en la trama que se analiza, por esta razón los dilemas que se ven a lo largo de los capítulos adquieren un carácter significativo para quien la ve. Como señalan Michel Foucault y Jay Miskowiec (1986, p. 24), el “[...] espejo es una utopía, es un lugar sin lugar. En el espejo me veo allí donde no estoy, en un espacio irreal, virtual, que se abre tras la superficie”.

Para ilustrar esto, diversos autores de habla hispana e inglesa se han apropiado de la serie para soportar sus trabajos investigativos como es el caso de *Black Mirror: Cartografías de la identidad en la era multipantalla* (2017), donde se plantean “ las radicales transformaciones que la mediación tecnológica ha introducido en la conformación de nuestra identidad como sujetos sociales, desde la percepción del propio yo a las dinámicas sociales de interacción colectiva”(Díaz y Gómez, 2017, p. 1); de la misma manera *The future is broken: lecturas heterotópicas de Black Mirror* realiza una interpretación de la serie “ [...] desde un enfoque filosófico-crítico. La serie permite pensar cómo la vida digital afecta el mundo de lo político, la memoria, el cuerpo, la sociabilidad. El texto concluye que *Black Mirror* deja abierta la pregunta por las posibilidades de resistencia y otros modos de subjetividad posibles” (Román et al., 2015, p.1).

Según *El Análisis narratológico de series de TV. Construcción de un modelo*, la realización de un análisis de material audiovisual, requiere una mirada científica, una profundización que va más allá que la de un espectador, es decir, en palabras de María de Lourdes Gutiérrez y María Teresa Gavilán (2015): “La tarea de analizar un producto televisivo requiere forzosamente la toma de distancia de la primera impresión que se tiene como espectador.” (Gutiérrez y Gavilán, 2015, p. 2380).

En consonancia con el tema anterior, Francesco Casetti y Federico Di Chio (1991) afirman, refiriéndose al recorrido que se requiere para analizar una película:

[...]puede verse muchas veces, aprovechándose así la decisiva diferencia entre la primera visión, más aproximativa y parcial puesto que está casi exclusivamente atenta a la dimensión narrativa, y las visiones sucesivas, más precisas y completas, ya

	ARTÍCULO DE TRABAJO DE GRADO	Código: F-PD-36
		Versión: 01
		Página 6 de 10

se encuentran abiertas al detalle no directamente funcional en relación a la historia, así como también a los recovecos estilísticos, a los matices del lenguaje, etc. (Cassetti y Di Chio, 1991, p.18).

Cabe resaltar que, si bien el objetivo central del trabajo no era la elaboración concienzuda de un análisis fílmico del material audiovisual desde la perspectiva técnica de un productor o un realizador de audiovisuales, sí se buscaba entender cómo se analizan esos materiales con la intención de plantear un acercamiento aproximado a la lectura de la sociedad actual, apropiándose adecuadamente de las posibilidades que ofrece el medio, en este caso particular, la ciencia ficción.

RESULTADOS

Caída en Picada es el primer capítulo analizado en este trabajo. Se comenzó indagando por las categorías de análisis propuestas (Cuerpo, Identidad y Subjetividad).

San Junípero es el segundo capítulo analizado en este trabajo. se indagó aquí también por las categorías de análisis propuestas (Cuerpo, Identidad y Subjetividad) y se reconocieron 2 subcategorías de análisis que son 1) Aprobación social y 2) Tecnología informática, además surgió también a través del análisis de la información del capítulo, 7 categorías emergentes que son a) Ideal de felicidad, b) Aceptación social, c) Rechazo social, d) Realidad virtual, e) Orientación sexual, f) Miedo y g) Identidad virtual.

CONCLUSIONES

El cuerpo en interacción con la sociedad permite la construcción de la subjetividad mediada por el uso de objetos informáticos. En este proceso se ven con claridad los cambios o la transferencia de lugar como punto oportuno para ejecutar la construcción de la subjetividad y por ende la identidad. El uso de estos objetos informáticos se convierte en el sujeto en una extensión de su propio cuerpo, es decir, este objeto comienza a ser parte de su diario vivir y de sus formas de ver el mundo, tanto así que se registra todo lo que más se pueda por medio de fotografías y a partir del uso de dispositivos móviles como los teléfonos se da un emparejamiento con las redes sociales donde siempre se está en interacción con

el medio virtual y todo aquello que es publicado o compartido por las personas que siguen al usuario y por sus amigos en redes. Esta interacción virtual con los demás sujetos permite que se creen identidades virtuales que se verán reflejadas en todo aquello que comente, publique o comparta en sus redes, dejando ver cómo a pesar de no estar cara a cara con los demás hay un cambio en su forma de vida, un claro ejemplo de ello es los like o me gusta, claramente hay una sectorización de las personas en redes, entre los marginados y los que cuentan con miles de seguidores que pueden llegar a tener una cantidad considerable de likes, estos sujetos que tienen tantos seguidores se convierten en “celebridades del internet” donde incluso hay empresas que los patrocinan para que muestren en sus redes los productos y así comercializarlos más fácil, además nos encontramos con la facilidad que hay en el medio virtual de crear identidad solo porque se puede ser quien se quiera sin tener límites.

En esta misma línea de reflexión y para futuros estudios, el trabajo aquí presentado permite pensar en una nueva forma de la división cuerpo-alma. Tal como lo dice Pallasmaa, la sociedad contemporánea predica el cultivo del cuerpo pero al mismo tiempo lo anula. La interacción con las tecnologías informáticas, como lo muestra el capítulo, borra el cuerpo en el mismo sentido cartesiano que Occidente heredó de Platón.

Se podría llegar a pensar, según lo anterior, que el cuerpo dejará de ser ese espacio para la interacción y la construcción de subjetividades ya que por medios virtuales este no juega el papel que hace cuando está en su entorno, en los medios virtuales el cuerpo es un ente pasivo, donde su única interacción está mediada por el juego de mostrar y reflejar un cuerpo positivo, donde el dolor, la decadencia, la enfermedad, el color de piel, pueden ser mecanismos de rechazo por el juego de la popularidad y el poder.

La internet también está jugando un papel importante con el control social, donde el sujeto puede ser limitado, maltratado, perseguido o elevado a la gloria del poder, el mundo virtual expande la visión del hombre de tal manera que facilita que el control no sea de lugares específicos

	ARTÍCULO DE TRABAJO DE GRADO	Código: F-PD-36
		Versión: 01
		Página 7 de 10

sino que se convierte en un orden mundial, donde se traslada la forma de control desde las instituciones encargadas de polarizar el estado o los estados y es situado en la internet donde el sujeto puede ingresar solo con una conexión a internet, también se debe tener en cuenta los medios de comunicación y su papel en el control social, ya que toda información nueva es compartida a nivel mundial en cuestión de horas e incluso de minutos gracias a la velocidad con la se propaga en redes.

La mirada estética en las temáticas psicológicas es aún poco explorada en el mundo científico, sin embargo, permite realizar una exploración profunda y aproximarse al entendimiento de la condición humana. En este sentido, la psicología tiene por delante un gran campo por indagar. En esta investigación particularmente, esta mirada permitió entender que en la construcción de las subjetividades intervienen factores contemporáneos como las tecnologías informáticas en sus diferentes escenarios pero que esta interacción con la tecnología se ha dado en todas las épocas dando como resultado, cambios en las subjetividades y en las maneras de establecer vínculos y socializar. Por otro lado, también la conducta del individuo atravesada por los objetos tecnológicos puede rastrearse en constantes construcciones que nos resultan naturales cuando en realidad, son construcciones sociales y culturales. De ahí que el psicólogo se verá implicado en el acompañamiento individual y grupal de los procesos como la comunicación y las interrelaciones humanas que se han ido transformando a raíz de estas nuevas interacciones de los sujetos con las tecnologías informáticas y que han ido provocando nuevos experimentos y cambios acelerados bajo la influencia de las mismas. Además, cabe destacar que el entender las nuevas dinámicas en las que se desenvuelve el sujeto también serán las nuevas maneras en las que éste puede desarrollar patologías, incluso diferentes mutaciones gracias al mundo virtual y es aquí donde el quehacer del psicólogo tomará más fuerza.

También se logra evidenciar la disponibilidad del hombre inmerso en sociedad al cual se le están dando representaciones de todo tipo con aquella promesa de plenitud y felicidad con referencia al

consumo de objetos tecnológicos, donde todo va más allá de su propio uso convirtiéndose en el responsable del bienestar y donde la normalidad no puede salir a base, donde todos tienen que representar lo estable de sus vida así, fingiendo estilos de vida para ser reconocido por la sociedad, acontecimiento producido por la proliferación de la información en todo el mundo donde lo más importante es cómo te ves y lo que tienes, para estas demostraciones están las redes sociales como mecanismos de propagación de información, donde todo lo publicado será analizado y calificado por cualquiera.

Este trabajo nació de los interrogantes que cada uno de los miembros del mismo tenía frente al cuerpo y cómo este concepto fue cambiando al verse inmerso en la paradoja posmoderna del consumo, donde el individuo se debate inconscientemente entre el ser o el tener; como psicólogos en formación es satisfactorio saber que el amplio recorrido conceptual hasta este punto, permite ver al sujeto desde una mirada integral, capaz de elaborar significados propios que le permitan tomar decisiones y dar sentido a su existencia y, por tal motivo, este trabajo no es una crítica a la tecnología informática de la contemporaneidad y mucho menos los alcances que por medio de esta ha tenido la sociedad.

REFERENCIAS

- Abric, J. 2001. Prácticas sociales y representaciones. México: Coyoacán
- Araiza, A. Gisbert, G. (2007). Transformaciones del cuerpo en psicología social.
- Psicología: teoría e pesquisa. Vol. 23 n. 1, pp. 111-118
- Augé, M. (2003). ¿Por qué vivimos?. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Ariosa, M. A. (1991). La identidad como objeto de estudio de la antropología. Alteridades, vol. 1, núm. 2, 3-5.

	ARTÍCULO DE TRABAJO DE GRADO	Código: F-PD-36
		Versión: 01
		Página 8 de 10

Bauman, Z. (2003) *Comunidad En busca de seguridad en un mundo hostil*. Madrid, España: Siglo xxi.

_____ (2007). *Vida de consumo*. Fondo de Cultura Económica: México.

Berelson, B. (1952): *Content Analysis in Communications Research*, Glencoe (Illinois): The Free Press, 55

Bonder, G. (2008). *Juventud, Género & TIC: Imaginarios en la construcción de la Sociedad de la Información en América Latina*. Arbor, [S.l.], v. 184, n. 733, p. 917-934, oct. 2008. ISSN 1988-303X.

Butler, J. (2002). *Cuerpos que Importan. Sobre los límites materiales*

y discursivos del "sexo". Buenos Aires: Paidós.

Baz, M. (junio de 1993). *El cuerpo instituido*. Tramas, 109- 123.

Berger, P., Luckmann, T. (1967). *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Amorrortu, [1967] 1993.

Casetti, F., y Chio, F. D. (1991). *Cómo analizar un film*. Milan: Editoriale Fabbri.

Castells, M. (1999). *La era de la información (Vol. II): el poder de la identidad*. México: Siglo xxi.

Cegarra, José. (2012). *Fundamentos Teórico-Epistemológicos de los Imaginarios Sociales*. *Cinta de Moebius*, (43), 01-13. <https://dx.doi.org/10.4067/S0717-554X2012000100001>.

Cea-Naharro, J. L. (1995). *Orden social e imaginarios sociales*. *Papers: revista de sociologia*, 101- 127.

Cobo, C. (2017). *Reseña: Tecnologías Digitales en Sociedad: Análisis empíricos y reflexiones teóricas*. *Psicología, Conocimiento y Sociedad*, 7(2), 226-228.

Consentino, A., & Castro, A. (2008). *Adaptación y validación argentina de la Marlowe-Crowne social desirability scale*. *Interdisciplinaria*, 25(2), 197-216.

Coll, C. (2004). *Psicología de la educación y prácticas educativas mediadas por las tecnologías de la información y la comunicación. Una mirada constructivista*. *Sinéctica, Revista Electrónica de Educación*, (25), 1-24.

Chóliz, M. (1995): *La expresión de las emociones en la obra de Darwin*. En F. Tortosa, C.

Civera y C. Calatayud (Comps): *Prácticas de Historia de la Psicología*. Valencia: Promolibro

Chul-Han, B. (2012). *La sociedad del cansancio*. Barcelona: Herder.

Cuevas, P. (2005). *Colonialidad y memoria: a propósito del cuerpo y el lugar*. *Revista Guaca*, N.2, (Segundo semestre).

Díaz, Á., y González, F. (2005). *Subjetividad: una perspectiva histórico cultural*. *Conversación con el psicólogo cubano Fernando González Rey*. *Universitas Psychologica*, 4 (3), 373-383.

Díaz, S., y Gómez, C. (2017). *Black Mirror: Cartografías de la identidad en la era multipantalla*. *Razón y Palabra*, 21 (97), 248-282.

Dewey, J. (1986). *La reconstrucción de la filosofía (A Lázaro Ros, trad.)*. Barcelona: Planeta Agostino.

Denzin, N. K. y Lincoln, Y. S. (2005). *The Sage Handbook of Qualitative Research*. Third Edition. Thousand Oaks: Sage Publications, Inc.

Fanon, F. (2001). *Los condenados de la tierra*. México, D. F.: Fondo de Cultura Económica.

Ferrante, C., & Ferreira, M. A. (2008). *Cuerpo, discapacidad y trayectorias sociales: Dos estudios de caso comparados*. *Revista de Antropología Experimental*, 403- 428.

	ARTÍCULO DE TRABAJO DE GRADO	Código: F-PD-36
		Versión: 01
		Página 9 de 10

Flick, U. (2002). Introducción a la investigación cualitativa. Madrid: Morata.

Foucault, M. (2002). Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión. Buenos Aires: Siglo xxi editores.

_____ y Miskowiec, J. (1986). Of other spaces. Berlín: Diacritics, 22-27.

Fundación Omar Dengo (2006). Educación y Tecnologías digitales: Como evaluar su impacto social y sus contribuciones a la Equidad. San José, Costa Rica: FOD.

García Canclini, N. (2001). Culturas híbridas: estrategias para entrar y salir de la modernidad. Paidós Iberica: México.

_____ (1995). Consumidores y Ciudadanos. Conflictos Multiculturales de la Globalización. Editorial Grijalbo, S.A. de C.V.

Garzón, M. (2007) Proyectos corporales: errores de la performatividad decolonial del silencio. Revista nómadas n° 26, abril de 2007, Universidad Central de Colombia.

Gutiérrez, M. D, L., y Gavilán., M. T. (2015). Análisis narratológico de series de TV. construcción de un modelo. Discurso, Semiótica y Lenguaje, 2380.

Giaccaglia, M., Méndez, M., Ramírez, A., Santa María, S., Cabrera, P., Barzola, P., y Maldonado, M. (2009). Sujeto y modos de subjetivación. Ciencia, Docencia y Tecnología, 115-147.

Lander, E. (2002). Ciencias sociales: saberes coloniales y eurocéntricos. En: La colonialidad del saber: eurocentrismo y ciencias sociales. Perspectivas latinoamericanas. Buenos Aires: CLACSO

_____ (2000). consejo latinoamericano de ciencias sociales. Buenos Aires: CLASCO. 11-40.

Le Breton, D. (1999). Las pasiones ordinarias: antropología de las emociones. Buenos Aires: Nueva visión.

_____ (2002). Antropología del cuerpo y modernidad. Buenos Aires: Nueva visión.

_____ (2006). El sabor del mundo. Una antropología de los sentidos. Buenos Aires: Nueva visión.

Lipovetsky, G. (2008). Los tiempos hipermodernos. Barcelona: Gedisa.

López, M. (2018). Diversidad sexual y derechos humanos. Comisión Nacional de los Derechos Humanos.

Maldonado, N. (2007). Sobre la colonialidad del ser: contribuciones al desarrollo de un concepto. En: El giro Decolonial: reflexiones para una diversidad epistémica más allá del capitalismo global, Santiago Castro Gómez, Ramón Grosfoguel (comp), Bogotá: Siglo del hombre editores, Universidad Central, Instituto de estudios sociales contemporáneos.

Maalouf, A. (1998). Identidades asesinas. Madrid: Alianza.

Margot, J. (2007). La felicidad. Praxis Filosófica (25):55-79. Cali: Universidad del Valle. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=209014642004>

Martí-Parreño, J. (2011). Pensar la publicidad. Revista internacional de investigaciones publicitarias, Vol. 5, N° 2, 2011, págs. 65-92

Martín, J. (2009). Internet: identidades en construcción: ¿Cómo nos reinventamos en la fábrica de sueños? Crítica 59 (959), 23-27. http://www.revista-critica.com/administrator/components/com_avzrevistas/pdfs/035f901901b14f3b1bc4d1ab2d55a10a-959-Enredados-en-la-Red---ene.feb.%202009.pdf

Mejía, R. (2008). Las pedagogías críticas en tiempos de capitalismo cognitivo. Revista Aletheia, revista de desarrollo humano, educativo y social contemporáneo. [Revista electrónica], Vol. 2, Número 2.

	ARTÍCULO DE TRABAJO DE GRADO	Código: F-PD-36
		Versión: 01
		Página 10 de 10

Mejía, L., y Narcisa, J. (2012). Realidad Virtual, Estado del arte y análisis crítico. Desarrollo de Software. Granada: Universidad de Granada.

Moscovici, S. 1979. El psicoanálisis, su imagen y su público. Buenos Aires: Huemul.

Muros, B. (2011). El concepto de identidad en el mundo virtual: el yo online. Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 14 (2), 49-56.

Pallasmaa, J. (2009). The Thinking Hand, Existential and Embodied Wisdom in Architecture. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, SL, 2012.

Portillo Fernández, Jesús. (2016). Planos de realidad, identidad virtual y discurso en las redes sociales. Logos (La Serena), 26(1), 51-63. Recuperado de <https://dx.doi.org/10.15443/RL2604>.

Román, C. T., Burjanda, H., y Zerega, M. M. (2015). The future is broken: lecturas heterotópicas de Black Mirror. Nómadas, ISSN: 2539-4762.n 47a4. Recuperado de: http://nomadas.uccentral.edu.co/nomadas/pdf/nomadas_47/47-4TBZ-the-future.pdf

Sabino, C. (1992). El proceso de investigación. Caracas: Ed. Panapo,

Sánchez, A., y Jiménez S., M. (2013). Exclusión Social: Fundamentos teóricos y de la intervención. Trabajo Social Global. Revista de Investigaciones en Intervención Social, 3 (4), 133-156.

Sánchez, José. (2010). Cuerpo y tecnología. La virtualidad como espacio de acción contemporánea. Argumentos (México, D.F.), 23(62), 227-244.

Santiago, A. (2017). La sociedad de control: una mirada a la educación del siglo XXI desde Foucault. Revista de filosofía, 73, 317-336. Recuperado de <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-43602017000100317>

Seidmann, S. (2015). Identidad personal y subjetividad social: educación y constitución subjetiva. Cadernos de Pesquisa, 45(156), 344-357. Epub April 00, 2015. Recuperado de <http://www.scielo.br/pdf/cp/v45n156/1980-5314-cp-45-156-00344.pdf>

Solano-Alpizar, J. (2014). Las narrativas del desarrollo en América latina y la nueva gramática social del neocapitalismo. Argentina: Teoria e pesquisa, 29- 46. Recuperado de <http://doi.editoracubo.com.br/10.4322/tp.2014.003>

Taub, E. (2008). Otredad, orientalismo e identidad. Buenos Aires: Editorial Teseo.

Vengoa, H. (2003). Globalización y guerra: Una compleja relación. Revista de Estudios Sociales, no. 16, octubre del 2003, 42-56. Recuperado de <https://journals.openedition.org/revestudsoc/25669>

Walsh, C. (2013). Pedagogías decoloniales. Introducción: “Lo pedagógico y lo decolonial: ntretejiendo caminos”. Quito: Editorial Abya Yala.

Warren, I. S. (2005). Redes sociales y de movimiento en la sociedad de información. Nueva Sociedad, 77- 92. Recuperado de https://nuso.org/media/articles/downloads/3250_1.pdf

Zárate Ortiz, J. F. (2015). La identidad como construcción social desde la propuesta de Charles Taylor. Eidos, (23), 117-134. <https://dx.doi.org/10.14482/eidos.23.189>

Abri

Ber

Baz,