

Subjetividades contemporáneas: la construcción social del cuerpo en interacción con la tecnología informática

Daniel Alonso Madrigal

Lorena Ortiz Zuluaga

Natacha Andrea Sánchez Cartagena



INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA DE ENVIGADO

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

PSICOLOGÍA

ENVIGADO

2019

Subjetividades contemporáneas: la construcción social del cuerpo en interacción con la tecnología informática

Daniel Alonso Madrigal

Lorena Ortiz Zuluaga

Natacha Andrea Sánchez Cartagena

Trabajo de grado presentado para optar al título de Psicólogo

Asesora: Margarita María Uribe Viveros

Doctora en Teoría de la literatura y Literatura Comparada: Estudios culturales



INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA DE ENVIGADO

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

PSICOLOGÍA

ENVIGADO

Agradecimientos

A nuestras familias quienes han sido el motor principal y el apoyo para cada uno en este largo caminar académico, a todos los profesores que compartieron parte de su saber, que a través de todos estos años nos brindaron las bases fundamentales para nuestro proceso de aprendizaje y principalmente a nuestra asesora por su tiempo, dedicación, por guiarnos este proceso y con su conocimiento y finalmente a nosotros mismos por la entrega, el buen trabajo en equipo y el amor con que hicimos todo.

Tabla de contenido

Abstract	7
Introducción	8
1.Planteamiento del Problema	9
2.Justificación	12
3.Objetivos	14
3.1.Objetivo General	14
3.2.Objetivos Específicos	14
4.Marco Referencial	14
4.1.Marco de antecedentes	14
4.2.Marco teórico	20
4.3.Marco ético legal	27
5.Metodología	27
5.1.Tipo de estudio	29
5.2.Nivel de estudio	29
5.3.Diseño de estudio	30
5.4.Población	30
5.5.Técnicas de recolección de información	30
5.6.Procedimiento.....	30
6.Resultados	31
7.Discusión	38
8.Conclusiones	61
9.Referencias	67
10.Anexos	72

Lista de Tablas

Tabla 1 - Categorías de análisis (Cuerpo, Identidad y Subjetividad) en Caída en Picada.....	31
Tabla 2 - Subcategorías de análisis (Consumo, Tecnologías informáticas y Aprobación social) en Caída en Picada	32
Tabla 3 - Categorías emergentes (Posición subjetiva, Exclusión social, Objetos tecnológicos y Aceptación social) en Caída en Picada.....	33
Tabla 4 - Categorías de análisis (Cuerpo, Identidad y Subjetividad) en San Junipero...	34
Tabla 5 - Subcategorías de análisis (Aprobación social y Tecnologías informáticas) en San Junipero.....	35
Tabla 6 - Categorías emergentes (Ideal de felicidad, Aceptación social, Rechazo social, Realidad virtual, Orientación sexual, Miedo e Identidad virtual) en San Junipero	35
Tabla 7 - Categoría Cuerpo en los capítulos Caída en Picada y San Junípero.....	36

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 clave: 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.

Keywords: 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.

En esta lógica, el cuerpo puede verse como una gramática social que da cuenta de las subjetividades, la experiencia y la memoria, ejes primordiales para los estudios en psicología, y que en tanto psicólogos nos insta a la investigación para esclarecer dichas elucubraciones en nuestro futuro quehacer, en el ejercicio de esta disciplina en la que el cuerpo aparece como narración y espacio de memoria y transformación en todos los terrenos de la vida de los sujetos en sociedad. Se trata así de un objeto de estudio pertinente en los diferentes ámbitos de la psicología y en su posterior aplicación por medio de la investigación. En efecto, 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.

En este contexto, surge de la necesidad colectiva de los integrantes del grupo, por entender las nuevas maneras en que se da la interacción contemporánea entre el mundo y la tecnología. De la misma manera, se realiza una descripción acerca de la relación que puede tener la idea de cuerpo contemporáneo con el consumo entendiendo que desde las representaciones sociales contemporáneas se le otorga un lugar diferente a las tecnologías informáticas en relación con el propio cuerpo.

1. Planteamiento del Problema

El presente trabajo pretende dar respuesta y aportar conocimiento aplicado en el contexto de la investigación formativa, en relación 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? Esta pregunta surge de la necesidad colectiva de los integrantes del grupo, por entender las nuevas maneras en que el hombre posmoderno interactúa con el mundo y la tecnología.

De la misma manera, se busca realizar una descripción acerca de la relación que puede tener la idea de cuerpo contemporáneo con el consumo bajo el entendido de que “La subjetividad moderna piensa al otro sometiéndolo a los propios modelos de identidad (reduciendo así la alteridad a la mismidad) o excluyéndolo” (Giaccaglia et al, 2009, p. 120). Igualmente, el trabajo busca analizar los nuevos paradigmas y percepciones que puede tener la psicología en relación con el cuerpo ya que este “se transforma en una especie de mensaje que se escribe, se lee, se transcribe, se borra y se reescribe constantemente.” (Araiza y Gisbert, 2007, p. 111), como también por medio del aprendizaje puede determinar que una reacción se presente en ciertas situaciones o no (Chóliz, 1995).

En palabras de David Le Breton (1999), citando a Merleau-Ponty:

El cuerpo es "la costumbre primordial, la que condiciona todas las demás y por la cual estas se comprenden" (Merleau-Ponty, 1945, p. 107). El cuerpo es "proyecto sobre el mundo", el movimiento ya es conocimiento, sentido práctico (p. 41).

En esta lógica, el cuerpo cambia y se percata de sí mismo, un “cuerpo que ve y es visible, que toca y es tocado, forma parte del mundo y a la vez le da existencia”(Araiza y Gisbert, 2007, p. 111) pero ese mundo también cambia, se abre hacia las nuevas posibilidades contemporáneas como la tecnología digital, que en la era informática, ha contribuido a una transformación completa en las relaciones y de la forma de entender la corporeidad y como se

van transgrediendo fronteras. Anteriormente el límite del cuerpo era la piel pero la llegada de los rayos X y otras maneras de estudiarlo de manera interna han dado fin a ese límite (Araiza y Gisbert, 2007) siendo también el cuerpo quien habla con su postura y el cual puede ser materia de interpretación para los demás, es decir, leer su constitución moderna para así descifrar la pregunta por las subjetividades, experiencias y cuerpos creados por, desde y para la experiencia (Garzón, 2007).

En este sentido, se da reconocimiento al cuerpo y cómo este representa la individualidad, aunque puede llegar a ser paradójico, porque este está sujeto a las leyes de la naturaleza (crecimiento, maduración, decadencia y muerte), y la sociedad es quien lo inscribe en los códigos para lograr su supervivencia y quien lo excluye cuando no cumple con los requisitos establecidos, un cuerpo enfermo/feo/inútil como oposición al cuerpo sano/bello/útil (Ferrante y Ferreira, 2008). El lenguaje es quien introduce al cuerpo en el mundo de lo simbólico, lo ubica en un lugar determinado con sus códigos, los cuales le dan forma a las experiencias del sujeto (Baz, 1993, p.110). Es, en esta medida que se busca conocer lo que sucede con este cuerpo en el encuentro con la tecnología informática y cómo este proceso transforma la subjetividad que se da gracias a dicha interacción entre los hombres y mujeres contemporáneos y los objetos tecnológicos de la época y como dice José Sánchez (2010): hay un nivel de conceptualización del cuerpo más alto en las nuevas tecnologías de la comunicación, tratándose de la ausencia, es decir, la inserción del internet como medio y espacio virtual donde posiblemente se puede dar una reestructuración imaginaria del cuerpo, su presentación en cuanto a los otros y su representación tecnológica.

La entrada de las nuevas tecnologías ha generado ciertas formas de control social, pero a su vez, ha permitido crear nuevas estrategias según sea el interés de cada persona, como lo plantea Ana Santiago (2017) con el ejemplo sobre el panóptico de Bentham, el cual cumplía la función de vigilar y sancionar las conductas desviadas de los individuos en prisión, pero que luego con la aparición del panóptico moderno, se dio un cambio en el que las personas podían participar de una forma voluntaria sin ser vigilados, y siendo menos propensos a percibir los inconvenientes y amenazas como el control que se ejerce sobre su libertad y sobre la pérdida de su vida privada; todo esto hace parte del avance que la tecnología ha tenido y frente a esto ,

Juan Luis Cea-Naharro (1995) alude que hace parte de cada individuo asimilar de la manera más rápida todos los diferentes cambios que se dan en el entorno social.

En esta misma línea, cabe agregar lo que se llama consumo tecnológico, en el que las personas están inmersas y en el que el principal interés es consumir y consumir así sea innecesario. Consumir suele asociarse a compulsiones irracionales, pero también, a procesos mediante los cuales las personas se apropian del uso de los productos (García, 1995).

El medio ofrece posibilidades en tecnología digital que van más allá de generar acceso a la información o fomentar la comunicación por medio del internet. Como lo expone, Giaccaglia en su artículo *Sujeto y modos de subjetivación* los sujetos en la modernidad adoptan una capacidad de sentir placer originado en la reflexión sobre las formas de las cosas, sean éstas de la naturaleza o no así la representación de un objeto comprende tanto al sujeto como al objeto.

El uso de los objetos tecnológicos permite crear una red de interacción en la que se da la comunicación, el intercambio y la ayuda entre personas que comparten los mismos intereses, y que han experimentado situaciones similares, ya sea familiares, laborales etc (Warren, 2005).

De otro lado se dan las representaciones sociales que según Jean Abric (2001), juegan un papel muy significativo en las dinámicas de la sociedad, permitiendo el entendimiento y explicación de la realidad, permite además proteger los rasgos específicos de los grupos, guiar las prácticas y formas de comportarse como también la justificación del comportamiento y la experiencias, siendo todas éstas necesarias para comprender la realidad social y en esta misma línea, José Cegarra (2012) plantea que el individuo debe tener una experiencia previa para imprimir esa representación y hay una implicación de lo subjetivo, en cuanto a lo colectivo, la representación va a depender de la sociedad y entorno en el cual vive y esto interfiere en la manera en cómo se vive, se actúa y se representa.

A lo largo de éste recorrido hacemos mención a varios autores como Manuel López (2018) para hablar en lo que respecta al concepto de orientación sexual, por un lado, siendo éste un patrón perdurable de atracciones ya sea románticas, emocionales o sexuales hacia

hombres o mujeres o hacia ambos sexos; y por otro lado lo relacionado a lo que es aprobación, la manera en la que el individuo se somete a responder de un modo aceptable para la cultura (Consentino & Castro, 2008), todo esto sumergido en un mundo con medios disponibles para que las personas representen a partir de un objeto real o virtual, una vida que parece real pero que no lo es, siendo la realidad el aquí y el ahora, el presente y lo que se vive cotidianamente (Mejía y Narcisa, 2012 y Berger & Luckmann 1967).

2. Justificación

Esta propuesta nace de la curiosidad por realizar un análisis que permita entender, desde una mirada sociocultural, algunos aspectos de la relación entre el cuerpo contemporáneo y las reflexiones que las ciencias sociales, incluida la psicología, han llevado a cabo. Se reconoce también la necesidad de estudiarlo desde una perspectiva que fortalezca la articulación entre ambas abriendo así un horizonte reflexivo que interprete el cuerpo como lenguaje y símbolo para pensar nuevas formas de ser plural, en consonancia, con lo que menciona Garzón (2007): “[...] es leer la constitución de los cuerpos modernos desde la perspectiva de la colonialidad, para descifrar la pregunta por las subjetividades, las experiencias y los cuerpos creados por, desde y para la experiencia” (p.156). En la piel, los gestos, el vestuario, la manera de mirar al otro y a uno mismo en el espejo se encuentra la presencia del sujeto y en ello todas las categorías sociales.

Con base en esta consideración y teniendo en cuenta el vínculo y las relaciones sociales como un elemento central que ha sido tratado en relación con el cuerpo en los estudios sobre modernidad e hipermodernidad, emerge la conexión de esta categoría del vínculo con las perspectivas planteadas por Le Breton (1999) sobre la cultura afectiva y simbolismo social que desde una perspectiva sociocultural y antropológica, involucra al ser en su totalidad, evidenciando que el ser humano no es sólo lingüístico o cognitivo, sino que es un actor político cuya dimensión estética engloba lo ético y cultural de memoria y en sus profundidades existe la necesidad de expresarse y transformarse a partir de la relación con el otro.

En esta lógica, el cuerpo puede verse como una gramática social que da cuenta de las subjetividades, la experiencia y la memoria, ejes primordiales para los estudios en psicología, y que en tanto psicólogos nos insta a la investigación para fortalecer conceptualmente dichas elucubraciones en nuestro futuro quehacer, en el ejercicio de esta disciplina en la que el cuerpo aparece como narración y espacio de memoria y transformación, objeto de estudio por excelencia, por lo mismo es pertinente abordar este tema en tanto nos nutre para el desenvolvimiento en los diferentes ámbitos de la psicología y sus aplicaciones en la investigación.

Teniendo en cuenta que el trabajo que se presenta tiene la mirada fija en un cuerpo contemporáneo, se ha usado como referencia la serie *Black Mirror* de Netflix para analizar las manifestaciones que genera la estrecha relación que tiene el hombre contemporáneo con las tecnologías informáticas. Se ha tomado como referencia esta serie debido al contenido de sus capítulos los cuales permiten ver la relación entre cuerpo y tecnología. Además, al ser Netflix una de las plataformas más importantes a nivel mundial en cuanto a la distribución de contenido en línea de series y películas se ve en la distribución masiva un elemento de consumo que contextualiza esos cuerpos y sus interacciones. Se debe tener presente que el hombre es un ser que comunica lo cual lo hace un sujeto social, con el paso del tiempo la forma de comunicación tiene ciertos cambios, pero el fin es el mismo comunicar.

El presente trabajo se propone analizar los capítulos 1 y 4 de la tercera temporada de la serie *Black Mirror* para señalar los elementos que estén visibles y no visibles y llevarlos al ámbito social. Se planea estudiar desde una perspectiva teórica que aporte en el acercamiento reflexivo al entendimiento del proceso de construcción de las subjetividades contemporáneas, derivadas de la interacción entre las personas y los dispositivos digitales, a partir de lo que muestran los capítulos elegidos de la serie.

Es necesario hacer referencia al concepto de tecnologías digitales, conocidas también como las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación), las cuales tienen una gran importancia, pues tienen impacto en casi todos los espacios de actividad de las personas, es decir, desde su forma de organización, hasta la manera de comprender el mundo y hasta la

manera en cómo se comunica dicha comprensión; éstas TIC han servido para conocer, aprender, pensar y para transferir a las demás generaciones, los aprendizajes adquiridos; del mismo modo, éstas se distinguen ampliamente en cuanto a sus posibilidades y limitaciones para los diferentes sistemas de signos que tiene a la hora de representar la información como también otras características relacionadas con su transmisión, tales como: la distancia, la velocidad, la cantidad, la accesibilidad etc. (Coll, 2004).

3. Objetivos

3.1. 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.

3.2. Objetivos Específicos

- 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*.
- 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*.

4. Marco Referencial

4.1. Marco de antecedentes

La reflexión sobre el cuerpo como objeto estético no difiere de las preguntas y conceptualizaciones que la filosofía y las ciencias sociales a partir del siglo XX se han hecho, así pues, el arte, la filosofía y la ciencia a través de lenguajes distintos han encontrado un mismo objeto de indagación y un mismo problema: el cuerpo. En este sentido, ¿Cuáles son los motivos que llevan a que el cuerpo se constituya como objeto de reflexión en la tradición académica occidental?

En un intento por darle respuesta a este interrogante, se percibe el cuerpo como una gramática social según José Solano -Alpízar (2014):

El lenguaje y el poder se encuentran indisolublemente ligados en la historia humana; sin embargo, no es sino, en el siglo XX que esta relación adquiere una dimensión insospechada, particularmente por la toma de conciencia de la clase capitalista acerca del papel del lenguaje en los procesos de dominación social y la perpetuación del sistema (p. 30, 31).

Esto da cuenta de los propios significados, la experiencia y la memoria, los cuales permiten la construcción de subjetividades, marcadas en gran medida a lo largo de la historia por referentes contextuales que de una forma u otra intervienen en la configuración de la vida del hombre contemporáneo.

Por ello, aparecen diversas explicaciones teóricas para dar sentido a la relación del hombre contemporáneo con su corporalidad. En Occidente existe una larga tradición de pensamiento y ciencia que lo ha racionalizado y positivizado a la luz de la modernidad, aparece el racionalismo y toda la filosofía del iluminismo que, en consonancia con Descartes, consideraban el cuerpo como materialidad y animalidad del ser humano, por consiguiente, eran el intelecto y el pensamiento lo más importante para el proceso de humanización.

En segundo lugar, está el pensamiento de la tradición judeocristiana, el cual ha puesto al cuerpo en un lugar de subordinación frente al alma, son los sentidos y los órganos ocasión de pecado, vigilancia y control. Adicionalmente, la mayoría de estudios en medicina, deporte y biología parten de una perspectiva biologicista, “donde el saber biomédico es la representación

oficial, en cierta medida, del cuerpo humano de hoy, es el que se enseña en las universidades, el que se utiliza en los laboratorios de investigación, el fundamento de la medicina moderna” (Le Breton, 2002, p.84). El cuerpo se ha concebido como una máquina semejante a cualquier otro objeto que requiere reparación, y por ende medicalización e higienización (Le Breton, 2002).

Con base en esto, los estudios postcoloniales en las ciencias sociales han explicado que el sistema moderno occidental de ciencia y cultura que se ha construido se basa en un mundo descorporeizado. Edgardo Lander (2000) explica en esta misma línea de sentido que la modernidad y el colonialismo crean distintas divisiones, por ejemplo, el hombre/ Dios, subjetividad/ racionalidad, naturaleza/ la cultura y finalmente cuerpo/ alma, en razón de una concepción de ciencia, conocimiento, economía, política y cultura colonial. Los trabajos de Franz Fanon (1963), Nelson Maldonado Torres (2007), Pilar Cuevas (2005) y Catherine Walsh (2013), entre otros, reconocen el cuerpo como el espacio por excelencia en el cual los proyectos colonizadores se insertan a través de diversas categorías como son la raza, el nivel socioeconómico, el género y los discursos sobre la belleza y la salud, pero al mismo tiempo es en el cuerpo donde ocurren procesos de resistencia y lucha por la libertad.

Teniendo en cuenta esta relación entre cuerpo y colonialidad, cabe precisar que esta colonialidad está en relación con el poder, el saber y el ser, además, las sociedades modernas han instaurado dispositivos de control frente al cuerpo y su disciplinamiento, como lo ha estudiado Michel Foucault (2002) al explicar cómo a través de la biopolítica existe un gobierno frente a los cuerpos que se da en las instituciones como las escuelas, las cárceles y en general la política y el Estado, lo cual se inserta finalmente en las subjetividades de las personas. Lo anterior, va en consonancia con el pensamiento de Raúl Mejía (2008), ya que para él gran parte del control de las subjetividades en la modernidad se da a partir del cuerpo, “Así mismo, una sociedad que controla desde los cuerpos y en ellos conocimientos, saberes, afectos, sexualidad, instaura mecanismos de control para avalar los conocimientos que deben ser reconocidos socialmente” (p. 84) Basándose en esto, emerge el cuerpo blanco, joven, europeo, disciplinado, saludable, ejercitado, masculinizado y feminizado como aquel sobrevalorado frente al cuerpo indígena, afro, diverso y discapacitado, y es así como la modernidad construye sujetos-cuerpos colonizados.

Cabe señalar que la antropología ocupa un lugar vital en los estudios del cuerpo en el sentido que lo reconoce como espacio privilegiado donde se construyen símbolos y significados culturales, este ha sido el principal trabajo de Le Breton (2006), con su tesis central de que los sistemas culturales diseñan los cuerpos y los preparan para la percepción de signos culturales:

Frente al mundo, el hombre nunca es un ojo, una oreja, una mano, una boca o una nariz, sino una mirada, una escucha, un tacto, una gustación o una olfacción, es decir, una actividad. A cada momento instituye el mundo sensorial donde se impregna en un mundo de sentidos cuyo entorno es el pre-texto. La percepción no es la huella de un objeto en un órgano sensorial pasivo, sino una actividad de conocimiento diluida en la evidencia o fruto de una reflexión. Lo que los hombres perciben no es lo real, sino ya un mundo de significados” (Le Breton, 2006, p. 22).

En consonancia se encuentran los planteamientos de Judith Butler (2002) que se ampliarán en el desarrollo del trabajo pero que se menciona aquí por su reflexión vanguardista en la concepción del cuerpo, del género y de la identidad. Butler describe que no hay cuerpo sin una marcación simbólica, sin una identificación que lo antecede y afirma que “El sujeto se constituye a través de una fuerza de exclusión y abyección” (p.20).

Resulta oportuno visualizar la subjetividad que ha sido tratada a lo largo de la historia de manera muy ambigua desde los estudios de las ciencias sociales, como bien lo denuncia Butler. Esto se debe a que es visualizada como un concepto metafísico. Pero en la modernidad los discursos de cogito y conciencia, han permitido que a través del lenguaje se le tenga más apreciación a la subjetividad, en la filosofía kantiana y la hegeliana, la subjetividad tiene un rasgo importante en la creación de conocimiento por lo tanto se hace una referencia genérica al dar significado a los procesos del sujeto quien es conocedor y constructor y así con la entrada del positivismo es guardado y rechazado (Díaz y González, 2005). También John Dewey, identifica la especificidad ontológica de la subjetividad y a pesar de no hacer referencia directa al término, dijo:

Hemos dicho ya que la experiencia humana se hace humana por la existencia de asociaciones y de recuerdos que son filtrados por la red de la imaginación de manera

que respondan a las exigencias emotivas [...] Las cosas en que la imaginación pone mayor énfasis cuando remoldea la experiencia, son cosas que no tuvieron realidad (Dewey, 1986, p. 125,126).

En otras palabras, la construcción de la subjetividad se da a partir de las experiencias que cada uno tiene en diferentes ámbitos en el transcurso de su vida, es un proceso individual y social al mismo tiempo donde cada quien de acuerdo a lo que vive le da un significado distinto o lo interpreta de manera diferente; estas experiencias de acuerdo a su contenido e influencia que pueda tener en el individuo van a generar emociones de tipo negativo o positivo. El proceso de construcción de la subjetividad genera cambios en el individuo, es decir, va captando todo lo de afuera, lo del exterior para ir fijando o determinando su estructura, de ahí la importancia de un “otro” y de lo que le pueda aportar para irse moldeando.

Es importante resaltar que las diferentes definiciones de los autores brindan un panorama acerca de lo que se puede pensar como la construcción de la subjetividad donde como actor principal se encuentra el cuerpo ya que pertenece a la cepa de la identidad. En este sentido se visualiza cómo la cultura atraviesa el cuerpo con una manera singular para definirlo en el contexto.

Por otro lado, Díaz y González (2005) afirman que la configuración subjetiva es “una organización de sentidos subjetivos que definen los procesos simbólicos y las emociones que se integran de forma inseparable en relación a las experiencias del sujeto dentro de los espacios simbólicos de la cultura” (p. 375) donde se deja ver que la construcción de lo subjetivo está enteramente ligada al campo de las emociones y es ahí donde Le Breton (1999) conecta el vínculo social a las emociones afirmando que estas han dado lugar a manifestaciones históricas del hombre moderno en la construcción de su subjetividad (p. 12) en este sentido, no es raro que el sujeto se funde y se instaure en un mundo simbólico- social en tanto se de una relación con el otro, se establezcan lazos sociales que determinen códigos y formas de ser en la sociedad en la cual se encuentran inmersos, por esta razón es que “en el origen de toda existencia humana, el otro es la condición del sentido y el fundador de la alteridad, y por lo tanto del vínculo social” (p. 34). A esto se suman las nuevas dinámicas que se dan en la modernidad con referencia al consumo, donde se evidencia lo que para Gilles Lipovetsky (2008) es la exteriorización de los fenómenos que acaecen la globalización, donde

esencialmente consta del juego en el que se involucra al comprador, obligando al mismo a comprar y comprar. Un juego del que difícilmente se puede salir, que en nuestros días está latente y vigente, pues el proyecto de la modernidad trajo consigo la modernización, su establecimiento en las esferas sociales, económicas, políticas y culturales y los efectos que subyacen sobre las mismas para formalizar los procesos inacabados de la globalización, Hugo Vengoa (2003) alude a:

[...] la activación de un conjunto de mecanismos que están diluyendo las fronteras, han liberado la economía del zócalo social y político en que antes se encontraba inscrito y está haciendo posible el surgimiento de una economía con ribetes globales que subsume a los espacios económicos nacionales (p.46).

Una economía que está acabando paulatinamente con el planeta, estableciendo síntomas que advienen al orden de los mismos seres humanos, pues su discurso apunta ampliamente al crecimiento económico que en suma serían un conjunto de según García Canclini (2001):

Estrategias para realizar la hegemonía de microempresas industriales, corporaciones financieras, majors del cine, la televisión, la música y la informática, para apropiarse de los recursos naturales y culturales, del trabajo, el ocio y el dinero de los países pobres, subordinándolos a la explotación concentrada con que esos actores reordenaron el mundo en la segunda mitad del siglo xx (p. 31).

Y con lo anterior podemos constatar uno de los síntomas contemporáneos donde se visualiza una hegemonía del cuerpo supeditado por el advenimiento de todos estos mercados que suponen un reordenamiento del mundo, y de esta manera según Marc Augé (2003) en la contemporaneidad prevalece una nueva cosmología con vocación y pretensiones planetarias que intervienen en los diferentes aspectos de la vida cotidiana, una obsesión marcada por mantener cuerpos bellos y esbeltos apoyados por los diferentes parámetros que establece la televisión, la moda y los diferentes medios que imperan en el mundo consumista y por consiguiente:

La élite de los que pueden estar activos en el sistema marcados por el subdesarrollo de los medios de circulación y comunicación, así como por individualización del

consumo, obedecen lo mejor posible a las consignas de velocidad y aceleración que imponen nuestras sociedades. (Augé, 2003, p.65).

Después de las consideraciones anteriores, es evidente el protagonismo del cuerpo para dar significado a las dinámicas del hombre contemporáneo, siendo el principal instrumento de interacción con la sociedad, por ello, ha sido objeto de estudio desde diferentes corrientes y disciplinas, en Occidente existe una larga tradición de pensamiento y ciencia que lo ha racionalizado a la luz de la modernidad.

En este orden de ideas se puede citar a Zygmunt Bauman (2007) con su percepción del hombre, el cual está en constante interacción con el medio consumista; que pretende relacionarse, pero eso le ocasiona pánico por lo que pueda implicar para su condición de liviandad, y su amor por el prójimo (p. 40-41).

En la contemporaneidad, dice Bauman, el acceso al consumo exagerado de innumerables artefactos tecnológicos que “facilitan” la vida, ha ampliado el acercamiento del hombre con otros mundos lejanos, que al mismo tiempo lo distancian de los contextos más cercanos, creando así una división de la significación propia marcada siempre entre la paradoja del ser y tener (p. 40-41)

... [La] aparición de la informática, fue, sin embargo, lo que asestó el golpe mortal a la naturalidad del entendimiento comunal: la emancipación del flujo de información respecto al transporte del cuerpo... [Por eso hoy] ya no podrá trazarse, y mucho menos sostenerse, las fronteras entre el interior y el exterior (Bauman, 2003, p.19-20).

En el marco de las consideraciones anteriores, el cuerpo contemporáneo no solo está en constante interacción con otros sujetos, sino que el entorno y las posibilidades que este ofrece, empiezan a ocupar un papel protagónico en su identificación y la manera de leer el mundo.

4.2. 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 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 desenrollar 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 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, 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 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. (Casetti 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.

4.3. Marco ético legal

LEY No. 23 DE 1982 (enero 28), Sobre derechos de autor, El Congreso de Colombia

DECRETA: CAPÍTULO I

Disposiciones Generales

Artículo 1°. Los autores de obras literarias, científicas y artísticas gozarán de protección para sus obras en la forma prescrita por la presente Ley y, en cuanto fuere compatible con ella, por el derecho común. También protege esta Ley a los intérpretes o ejecutantes, a los productores de fonogramas y a los organismos de radiodifusión, en sus derechos conexos a los del autor.

Artículo 2°. Los derechos de autor recaen sobre las obras científicas, literarias y artísticas las cuales se comprenden todas las creaciones del espíritu en el campo científico, literario y artístico, cualquiera que sea el modo o forma de expresión y cualquiera que sea su destinación, tales como: los libros, folletos y otros escritos; las conferencias, alocuciones, sermones y otras obras de la misma naturaleza; las obras dramáticas o dramático-musicales; las obras coreográficas y las pantomimas; las composiciones musicales con letra o sin ella; las obras cinematográficas, a las cuales se asimilan las obras expresadas por procedimiento análogo a la cinematografía, inclusive los videogramas; las obras de dibujo, pintura, arquitectura, escultura, grabado, litografía; las obras fotográficas a las cuales se asimilan las expresadas por procedimiento análogo a la fotografía; las obras de arte aplicadas; las ilustraciones, mapas, planos, croquis y obras plásticas relativas a la geografía, a la topografía, a la arquitectura o a las ciencias, y, en fin, toda producción del dominio científico, literario o artístico que pueda reproducirse, o definirse por cualquier forma de impresión o de reproducción, por fonografía, radiotelefonía o cualquier otro medio conocido o por conocer.

5. Metodología

El enfoque cualitativo es el que se va a usar en este trabajo de grado porque es el que más conviene al objeto de estudio, es en palabras de Norman K. Denzin y Yvonna S. Lincoln (2005)

[...] una actividad localizada en un cierto lugar y tiempo que sitúa al observador en el mundo. Consiste en una serie de prácticas interpretativas y materiales que hacen al mundo visible. Estas prácticas transforman el mundo. Convierten al mundo en una serie de representaciones, incluyendo notas de campo, entrevistas, conversaciones, fotografías, grabaciones, y memorádums personales (Denzin y Lincoln, 2005, p. 643).

Por lo anterior, el trabajo buscaba observar textos audiovisuales y producciones culturales e interpretar dichos materiales conectándolos con las inquietudes investigativas en el marco de la psicología como ciencia social. Autores como Uwe Flick (2002) afirman que la investigación cualitativa se ha incrementado porque la construcción de las identidades y los procesos sociales simbólicos requieren ser estudiados con nuevos ojos.

Sin embargo, la aproximación al material a analizar se valió de una herramienta de análisis de contenido, no con fines estrictamente cuantitativos, sino como estrategia para develar nuevas categorías presentadas en el material audiovisual. Esta decisión no constituye, por tanto, una metodología mixta en todo el sentido conceptual que ésta conlleva.

El análisis de contenido permite analizar los materiales audiovisuales y ha sido aplicado por las ciencias sociales desde mediados del siglo XX por ser una descripción “[...] objetiva, sistemática y cuantitativa del contenido manifiesto de un comunicador” (Berelson, 1952 citado en Martí-Parreño, 2011, p. 70). Se espera que dicha metodología de análisis aporte cierto grado de objetividad, pero en el presente trabajo esa no era la intención principal pues la muestra fue intencionada y no estadística.

En esta línea, se hizo un acercamiento al capítulo 1 de la tercera temporada de la serie televisiva de Netflix, Black Mirror, para tomarlo como pretexto y observar en él el proceso de construcción social del cuerpo contemporáneo en relación con la tecnología informática. Para ello, se consignó en una ficha (ver anexo 1) la información básica del capítulo y se discriminaron las categorías allí representadas, su importancia y su frecuencia asociadas a algunos personajes que presenta la serie. Las categorías de análisis propuestas para observar

fueron: Cuerpo, Identidad y Subjetividad, cada una es el resultado de las lecturas previas realizadas por el grupo de trabajo para ser utilizadas como mecanismo para describir la construcción social del cuerpo en interacción con las tecnologías informáticas.

Adicionalmente se hizo la conexión temática del capítulo con otros proyectos reflexivos sobre el mundo perfecto en las ciencias sociales, la filosofía y el arte. De igual manera se procedió con el capítulo 4 de la tercera temporada de Black Mirror para identificar en él, las manifestaciones de la subjetividad y su construcción en la sociedad contemporánea.

5.1. Tipo de estudio

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.

5.2. Nivel de estudio

El estudio se enmarca en una investigación de carácter descriptivo. A tal efecto, Danhke (citado por Hernández, Fernández y Baptista, 2003), señala que “[...] los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis” (p.117). En definitiva, permiten medir la información recolectada para luego describir, analizar e interpretar sistemáticamente las características del fenómeno estudiado con base a la realidad del escenario planteado. Para Sabino (1992)

Su preocupación primordial radica en describir algunas características fundamentales de conjuntos homogéneos de fenómenos. Las investigaciones descriptivas utilizan criterios sistemáticos que permiten poner de manifiesto la estructura o el comportamiento de los fenómenos en estudio, proporcionando de ese modo información sistemática y comparable con la de otras fuentes (p.47).

5.3. 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).

5.4. 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.

5.5. 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)

5.6. 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.

6. Resultados

Las siguientes gráficas representan el resultado del análisis realizado en los capítulos 1 y 4 de la tercera temporada de la serie *Black Mirror* donde se ven reflejadas las categorías propuestas como base fundamental para el trabajo y además nuevas categorías y subcategorías como resultado final, 103 fichas.

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

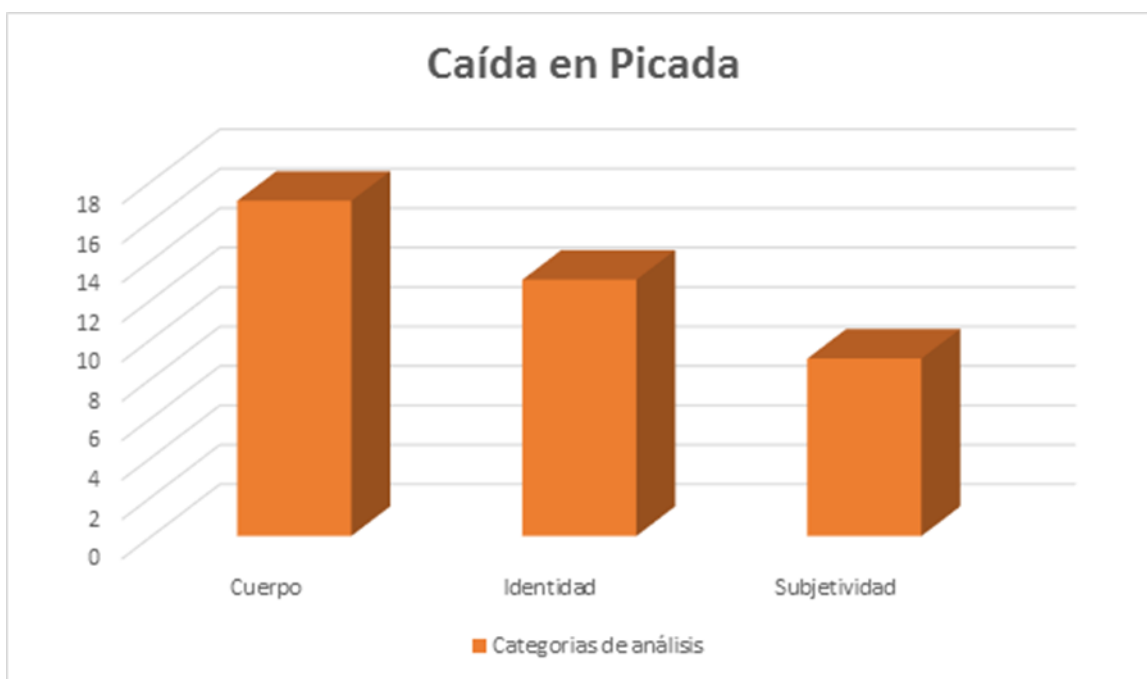


Tabla 1 – Categorías de análisis (Cuerpo, Identidad y Subjetividad) en *Caída en picada*.
Elaboración propia.

En la siguiente gráfica, se pueden identificar las subcategorías de análisis que son 1) Consumo, 2) Tecnologías informáticas y 3) Aprobación social.

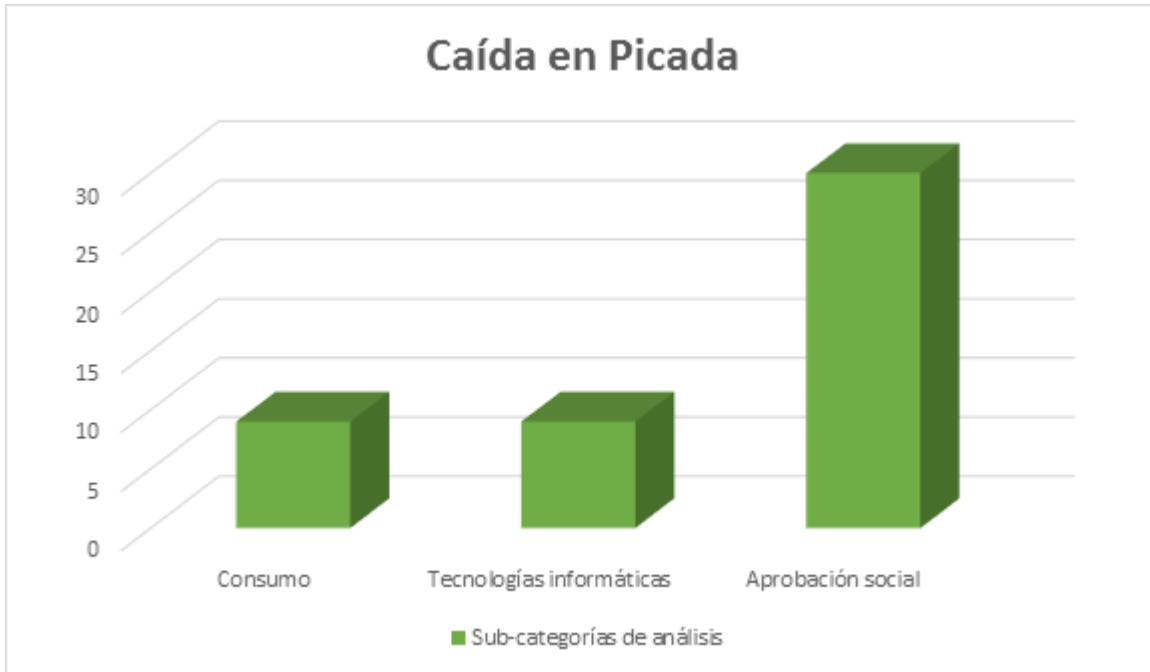


Tabla 2 – Subcategorías de análisis (Consumo, Tecnologías informáticas y Aprobación social) en Caída en Picada. Elaboración propia.

En el análisis de las categorías y subcategorías, surgieron categorías emergentes las cuales son a) Posición subjetiva, b) Exclusión social, c) Objetos tecnológicos, c) Felicidad y) Aceptación social y se pueden visualizar en la siguiente gráfica.



Tabla 3 – Categorías emergentes (Posición subjetiva, Exclusión social, Objetos tecnológicos y Aceptación social) en Caída en Picada. Elaboración propia.

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.

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

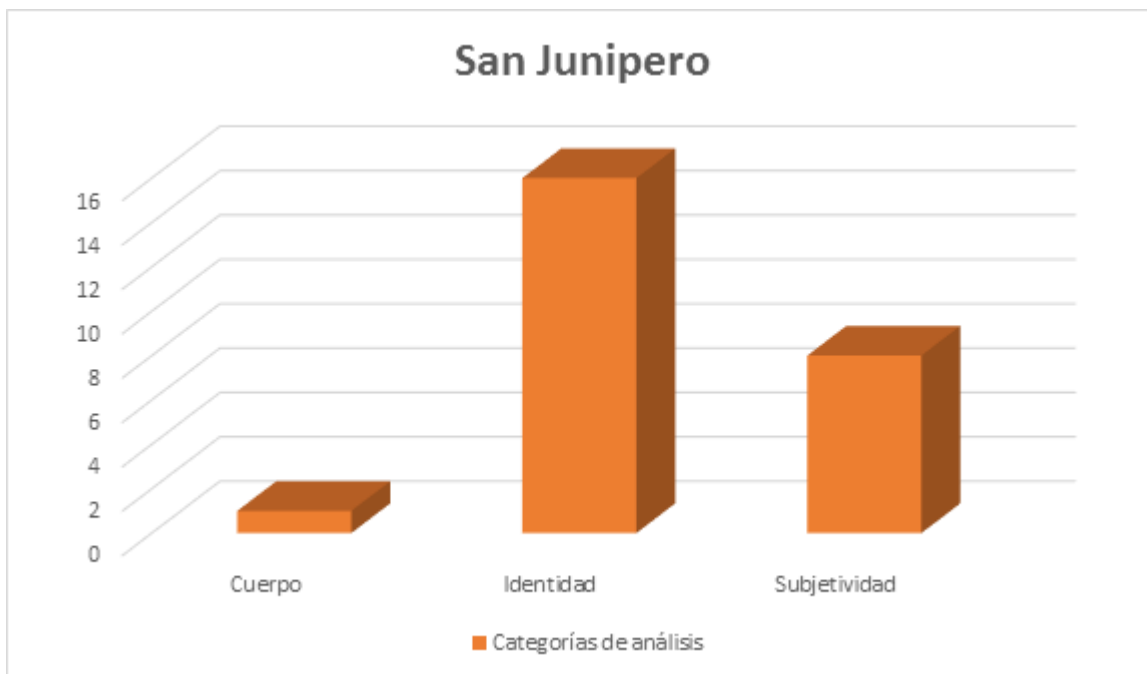


Tabla 4 – Categorías de análisis (Cuerpo, Identidad y Subjetividad) en San Junipero. Elaboración propia.

En la siguiente gráfica, se pueden identificar las subcategorías de análisis que son 1) Consumo, 2) Tecnologías informáticas y 3) Aprobación social.

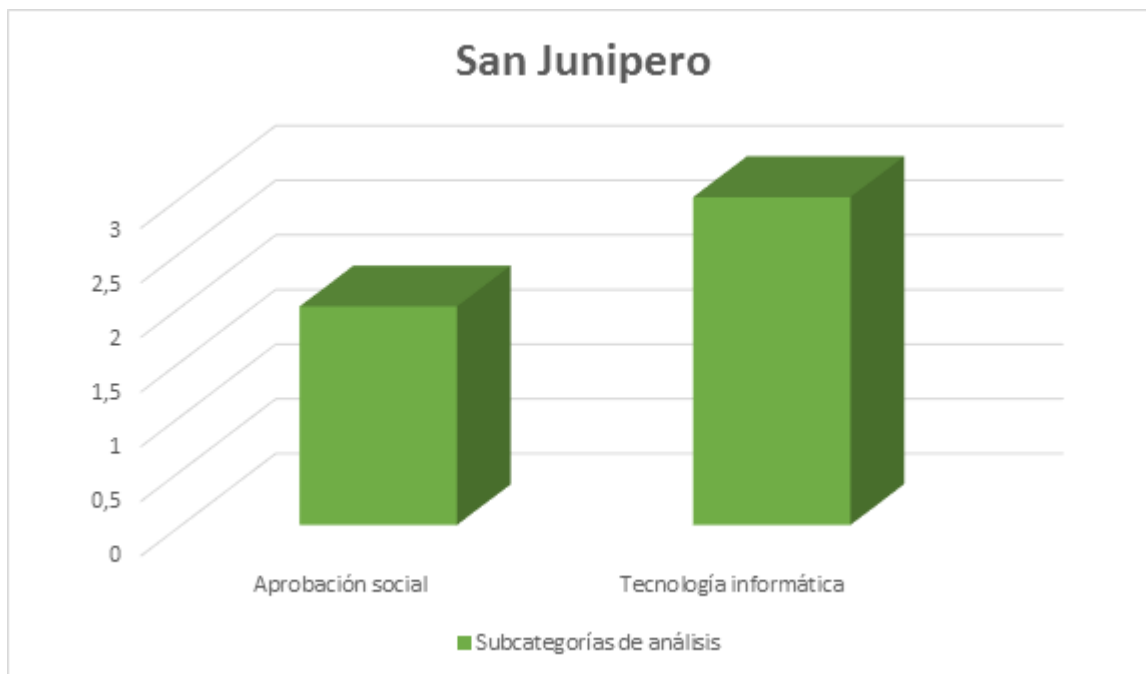


Tabla 5 – Subcategorías de análisis (Aprobación social y Tecnologías informáticas) en San Junipero. Elaboración propia.

En el análisis de las categorías y subcategorías, surgieron categorías emergentes las cuales son a) Posición subjetiva, b) Exclusión social, c) Objetos tecnológicos, c) Felicidad y) Aceptación social y se pueden visualizar en la siguiente gráfica.

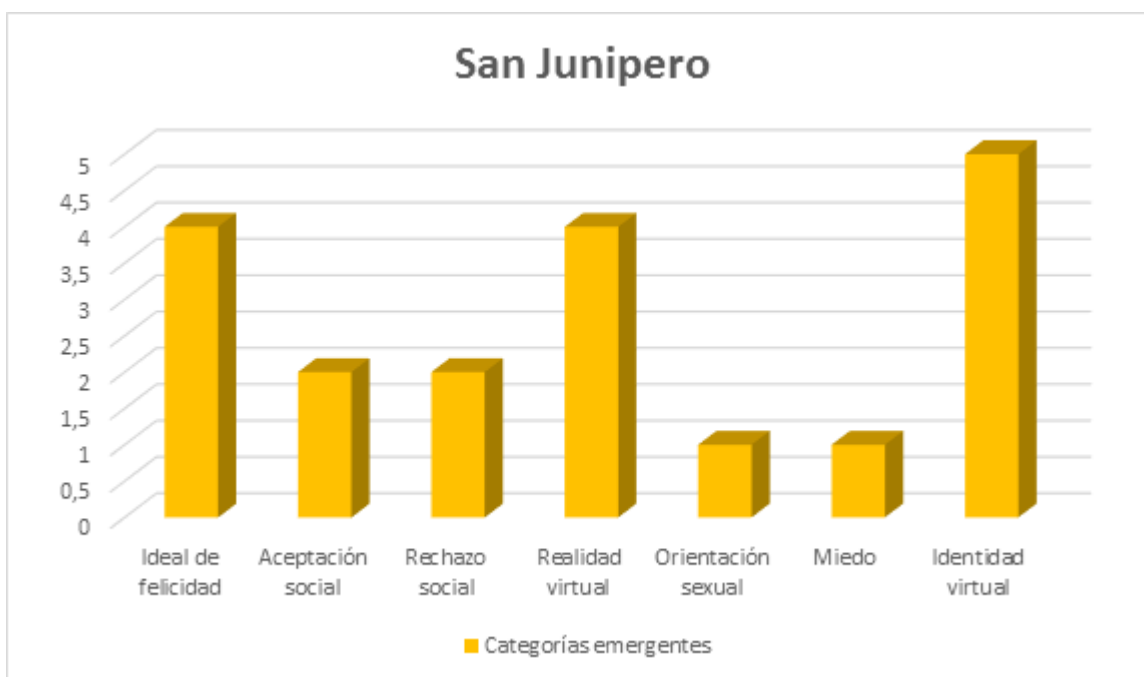


Tabla 6 – Categorías emergentes (Ideal de felicidad, Aceptación social, Rechazo social,

Realidad virtual, Orientación sexual, Miedo e Identidad virtual) en San Junipero. Elaboración propia.

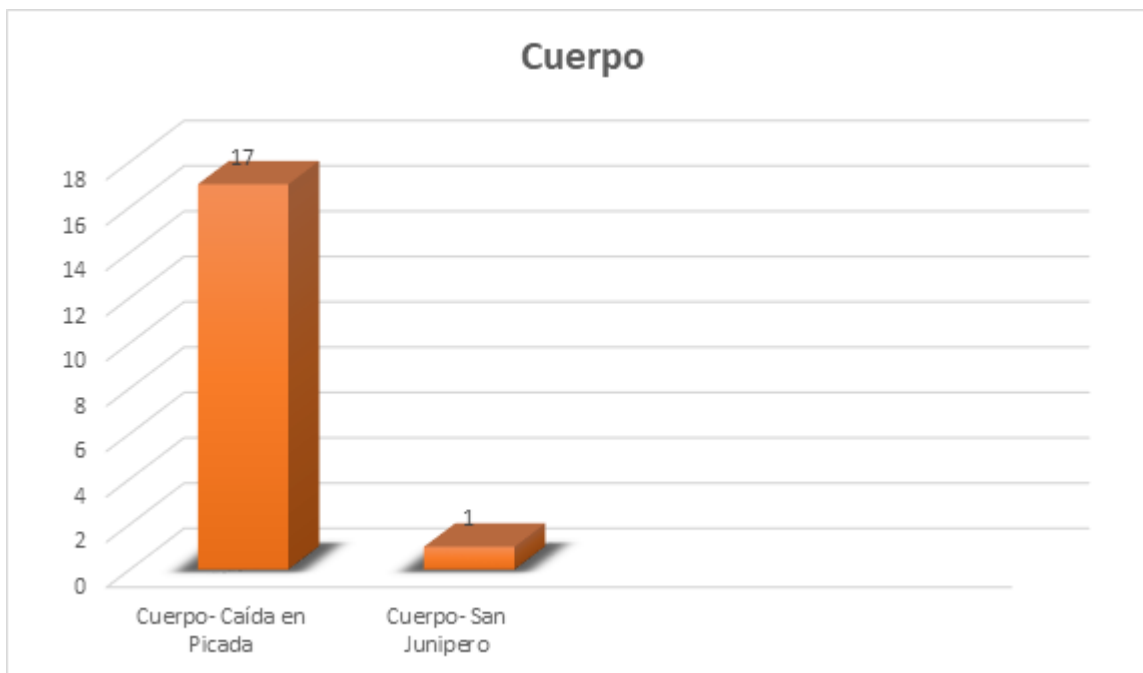


Tabla 7 - Categoría Cuerpo en los capítulos Caída en Picada y San Junípero. Elaboración propia.

En el análisis de las fichas del capítulo 1 y 4 se encuentra como resultado 17 fichas de *Caída en Picada* mientras que en *San Junípero* queda como resultado 1 ficha. *Caída en Picada* nos representa ese cuerpo social resultado de la suma de experiencias corporales. Vemos una sociedad donde prima la vista y la puntuación, donde la elite debe vivir con un exceso de positividad que puede llegar a ser malévolo, cuerpos con una extensión ajena a todo lo biológico, aferradas al ¿qué decir?, ¿dónde decirlo? y ¿cómo decirlo?, con la prohibición de sentir melancolía, una extensión tecnológica que tiene el poder de acabar con todo lo que un sujeto cree ser, una experiencia corporal separada de lo real, donde todos tienen un ideal de felicidad que es proporcionado por un teléfono y una puntuación, un cuerpo que es presente en la sociedad siempre y cuando esté en la cúspide del 4.0 o más, limitaciones para aquellos que no pueden ni tocar la cúspide, mientras que en *San Junípero* el cuerpo toma otro camino muy diferente pues en este capítulo gracias a cierto tipo de tecnología se crea una plataforma donde las memorias pueden ser descargadas totalmente desechando de esta manera lo “real” lo

“biológico”, rechazando un cuerpo para ser convertido en un dato representado con un número.

Luego del análisis de las fichas se logró identificar en el primer capítulo de *Caída en Picada* que de una de las categorías de análisis propuestas siendo esta Identidad la cual es representada con 13 fichas y como resultado la categoría emergente de Felicidad que cuenta con 9 de las 13 iniciales de identidad, mientras que de *San Junípero* en la categoría de análisis propuesta de Identidad cuenta con 18 fichas y como categoría emergente Ideal de felicidad con 16 de estas fichas e Identidad Virtual también como categoría emergente con 2. La categoría emergente Felicidad tiene gran valor en *Caída en Picada*, una sociedad “positiva” y feliz donde se idealiza un cuerpo para ser aceptado por la sociedad, mientras que en *San Junípero* sucede lo contrario, el ideal de felicidad no prima en este caso ya que los usuarios de la plataforma tienen la vida eterna, donde se crean identidades virtuales muy diferente a lo real, por esto en *San Junípero* la categoría emergente de Identidad Virtual tiene gran importancia ya que es una sociedad inscrita al “imaginario virtual” donde se crean experiencias “online” enlazadas a cualquier tipo de información, donde la vida puede llegar a ser eterna permitiendo la creación y mantenimiento de una identidad ajena a la que solía vivir mientras tenía un cuerpo inscripto a la sociedad humana.

Después de realizado el análisis de las fichas pertinentes del capítulo *Caída en Picada* se logra determinar la categoría emergente de Aceptación Social, siendo representada con 19 fichas, como también se logra determinar la categoría emergente de Exclusión Social con 5 fichas y la categoría emergente desaprobarción Social con 6 fichas. Por el contrario, en *San Junípero*, la Aceptación social se encontró como categoría emergente, representada con 2 fichas. Es bastante la diferencia que se da en los capítulos 1 y 4 en cuanto a la subcategoría aceptación social, puesto que en *Caída en Picada* la importancia de la Aceptación social radica en la puntuación que cada persona tiene para acceder ya fuese a un trabajo, a un viaje o realizar compras y así poder estar al margen de lo que la sociedad exige y del mismo modo ser aceptados por la misma sociedad evitando estar por debajo de 3.0, manejo similar al de redes sociales en la actualidad donde cada vez más los sujetos están predispuestos a cumplir

con grandes estándares marcados por la sociedad donde los “like” están tomando cada vez más importancia para el hombre humano y es con esta interacción que muchos pueden pertenecer a ciertos grupos de elite, en *San Junípero* la Aceptación social no era el punto central porque no se buscaba de manera tan exigente la aceptación del otro.

La subcategoría de análisis objetos Informáticos es resultado del análisis de las 9 fichas que mencionadas en el capítulo *Caída en Picada*; se alcanza a reconocer la importancia del teléfono móvil como objeto informático y extensión misma del cuerpo, *San Junípero* cuenta con dos categorías emergentes provenientes de la categoría tecnologías informáticas las cuales son tecnología y realidad virtual, a pesar de que realidad virtual solo cuenta con dos fichas se debe tener en cuenta que este capítulo está enfocado en una sociedad virtual, una plataforma de vida eterna, *San Junípero* es la plataforma social caracterizada por la Tecnología Informática, es una base de datos que cuenta con la posibilidad de cargar mentes a la plataforma social, en la actualidad se puede encontrar con algo similar a este sistema y es el BIG DATA que es una base de datos encargada de recolectar toda la información, organizarla y guardarla.

7. Discusión

BLACK MIRROR

Temporada 3

Capítulo 1: *Caída en Picada*

Como ejercicio de investigación formativa, se propuso en esta parte ilustrar la visión de muchos teóricos sobre cómo la interacción de las personas con el entorno y en la posmodernidad con las tecnologías informáticas, se constituye como materia prima para la elaboraciones subjetivas tanto individuales como colectivas, dando forma a la creación de la propia identidad, en palabras de Le Breton “[...] somos conciencias corporeizada diseñados para la socialización en tanto el establecimiento del vínculo social se da en relación con el otro..”(Le Breton, 2006, p. 345). En consonancia Bauman (2007) visualiza la importancia de

la interacción del hombre contemporáneo con las tecnologías informáticas de la época para instaurar su configuración subjetiva. Por tal motivo, se propone aquí que una serie como *Black Mirror* permite ver las relaciones entre cuerpo y tecnología. Es un material audiovisual ideal para ilustrar ciertas maneras contemporáneas de construcción propia del cuerpo.

En el capítulo 1 de la tercera temporada de *Black Mirror*, nos encontramos con Lacie. Es una mujer atravesada por una marcada dependencia al estatus que le otorgan las otras personas en su interacción con las redes sociales. El capítulo presenta un futuro en el que las redes sociales han permeado en todos los aspectos de la vida. En aquel mundo todos son calificados por sus publicaciones en dichas redes y su forma de interactuar con la gente, cada persona tiene un implante visual y pueden ver la calificación que es de 1 a 5, donde 5 es lo máximo y como cabe esperar, los que tienen mayor puntuación están en la cima de la pirámide social, son admirados y envidiados a la par, y por el contrario, aquellos con peores puntuaciones son renegados, despreciados y mirados con desconfianza, como si de delincuentes se tratara, son la escoria de la sociedad, se realiza un análisis categórico que permiten dilucidar al interior de las representaciones actuadas del capítulo, lo expresado en las aproximaciones teóricas de este proyecto.

En este sentido y teniendo en cuenta que la categoría *cuerpo*, ocupa un lugar protagónico para dar significado a las dinámicas del hombre contemporáneo, siendo el principal instrumento de interacción con la sociedad. Es importante mencionar el papel mediador que este cumple en la interacción social de las personas con sus pares y entorno en general. Es por medio del cuerpo que las personas del capítulo se vinculan con el medio, lo que llama la atención es la rigidez de los cuerpos en la cotidianidad, principalmente Lacie y aquellos que están inmersos en la dinámica de las calificaciones, un ejemplo claro de ello es cuando Lacie está trotando mientras tiene su celular al frente, pues intenta mantener la mejor posición, sea en el momento en que trota, en el momento que descansa o cuando se dispone a estirar y así generar una buena imagen corporal y al mismo tiempo interactuar a través de sus redes y poder obtener alta calificación.

En este sentido Le Breton (2006) nos insiste sobre el papel del cuerpo en el moldeamiento social cuando con el contacto y a través del cuerpo el hombre analiza, interpreta y responde ante el mundo en función de sus costumbres y educación (Le Breton, 2006, p. 345), a partir de

lo dicho por este autor podemos entender el motivo por el cual Lacie ensaya en el espejo gestos y risas para que sean naturales al momento de usarla y responder ante situaciones donde puede que la emoción expresada no sea la real, pero debe aparentarlo. En este sentido Chóliz (1995) nos explica que el “[...] el aprendizaje puede determinar que una reacción se presente en ciertas situaciones, o no, además de modificar el propio patrón de respuesta expresiva” (p, 3).

El cuerpo que se refleja en una conversación, Lacie se encuentra con Bethany en un ascensor, allí nos encontramos con dos cuerpos totalmente rígidos y apartados del diálogo, ambas miran para el frente, aunque estén conversando entre ellas, lo cual no solo indica su falta de interés en la conversación sino también en la persona que está a su lado. Para Garzón (2007) la postura de los cuerpos habla y puede ser materias de interpretación para los otros, es decir “[...] es leer la constitución de los cuerpos modernos para descifrar la pregunta por las subjetividades, las experiencias y los cuerpos creados por, desde y para la experiencia” (Garzón, 2007, p. 156). En la piel, los gestos, el vestuario, la manera de mirar al otro y a uno mismo en el espejo se encuentra la presencia del sujeto y en ello todas las categorías sociales. Así mismo está la postura de Sánchez (2010) quien plantea si

[...] ¿Es posible todavía encontrar un cuerpo, hablar de él? La pregunta es por demás importante, ya que hay un nivel aún más en la conceptualización del cuerpo en las nuevas tecnologías de comunicación, se trata de su ausencia, entendida ésta como deslocalización, que no puede sino referirse a la inserción de internet como medio y espacio de acción virtual, donde es posible la reconfiguración imaginaria del cuerpo, su presentación frente a los otros y su representación tecnológica (2010, p. 237-238).

El cuerpo da cuenta de un verdadero sentir, por ello los gestos en algunas situaciones no concuerdan con el diálogo, como en la escena en la que Lacie se toma el café, el cual había publicado que la hacía sentir en la gloria, pero al saborearlo su gesto facial demuestra el mal sabor del mismo, “[...] cuerpo que ve y es visible, que toca y es tocado, forma parte del mundo y a la vez le da existencia” (Araiza y Gisbert, 2007, p. 111)

En la siguiente escena se representan la sucesión de eventos que dan inicio a la *Caída en Picada* de la protagonista de su 4.2 a 0.0 Lacie está lista para ir al matrimonio, pero inicia con un algunos eventos desafortunados, entre ellos está la discusión con su hermano quien le da una estrella y por culpa de esto la deja su taxi y es calificada con 1 punto por no llegar a tiempo y le toca esperar otro y recibe 3 punto de calificación a pesar de ser amable.

En las dinámicas interactivas en que tiene implicaciones el cuerpo en el capítulo, también se muestra como el cuerpo se excluye cuando no cumple con los requisitos establecidos por la sociedad, así:

[...] un cuerpo enfermo/feo/inútil como oposición al cuerpo sano/bello/útil. Dicha conclusión, a su vez, expresa que una de las características principales del capitalismo es el secuestro corporal de la experiencia personal (Scribano, 2007): nuestras vivencias y sentimientos son mediatizados y atravesados por el lenguaje en tercera persona de la medicina tradicional de Occidente (Scribano citado en Ferrante y Ferreira, 2008).

Así, pues, Lacie se encuentra discutiendo con la asesora del aeropuerto, si bien ella estaba tratando de ser cordial en su trato, las facciones de su rostro y la postura de cuerpo, mostraba su inconformidad con el hecho de no poder expresar su molestia, hasta que deja salir su enfado y comienza a gritar, contrariando los principios aprendidos en la educación, la encargada en el aeropuerto le dice que el vuelo fue cancelado, le ofrecen un vuelo pero no lo puede aceptar porque es para personas con 4.2 y ella es un 4.1, Lacie insiste pero no se puede hacer nada, en medio de su cólera le pide a la funcionaria que llame “al puto supervisor”, ella insiste en que la ayuden pero las personas cerca no lo ven de buena manera y es calificada con 1, llaman a seguridad y es castigada por intimidación y ofensa y le retiran un punto como castigo de manera temporal.

En la dinámica de tratar de ser perfecta Lacie, incluso cuándo se encuentra sola en el auto y se le dificulta ponerse el cinturón, no deja salir su molestia y trata de comportarse de la mejor manera “sin excederse en la emoción” así nadie esté presente, Posteriormente Lacie no puede conseguir la manera de cargar su auto ya que es un modelo viejo y con su puntaje actual no le da para una versión más actual y decide caminar para pedir que la lleven, pero no es algo muy

efectivo ya que es un miserable 2.8 y a pesar de no tener contacto con nadie todos los que pasan en sus autos la califican con 1 a pesar de no saber quién es.

Otra de las categorías de análisis de este trabajo y del cual se pueden evidenciar aproximaciones en el capítulo, es la identidad, analizadas en las escenas del capítulo y con la ayuda de las fichas se obtiene como resultado dos subcategorías como las posiciones subjetivas de los personajes observados y el ideal de felicidad que ellos buscan, para Jean Margot, la felicidad significa que:

[...] el hombre sea capaz de lograr un equilibrio que supere sus contradicciones y sus conflictos. Si el hombre quiere ser feliz, no debe olvidar que la felicidad es el resultado de una conquista primero sobre él mismo y luego sobre un mundo en el que debe tener en cuenta no solamente las fuerzas naturales, sino también a los demás hombres [...]
(2007, p. 59)

Claramente es notorio en la escena cuando Lacie está en la cafetería y todos los presentes en este lugar dejan ver en sus rostros su posición de felicidad ante el mundo y más aún cuando Lacie realiza una publicación donde dice “¡Estoy en la gloria!” y todos la califican de manera satisfactoria, aunque a ella ni le gusta el café. Los ideales de felicidad instaurados por la sociedad son el punto de partida para muchas de las decisiones que se toman al interior del capítulo, como es bien explícito en el caso particular de la escena cuando Ryan (hermano de Lacie) se entera del lugar donde su hermana desea comprar casa y él comenta “nadie puede ser tan feliz” otro momento donde Ryan expresa su posición ante la sociedad es cuando le reclama a Lacie que diga que quiere a Naomi luego de lo mucho que le hizo sufrir cuando eran pequeñas e iban juntas a la escuela. A pesar de eso Lacie la defiende con la intención de asistir al matrimonio y así subir de estatus, al final Ryan y Lacie tienen una discusión debido a la intensa búsqueda de Lacie por ser aceptada, esta le muestra a su hermano el discurso que escribió para la boda de Naomi y este le dice que se está convirtiendo en sociópata porque está en la búsqueda de recibir 5 estrellas y le reclama el no poder tener una conversación normal y que quiera ser como las demás personas que solo quieren mostrar que son felices, pero Lacie le responde diciendo que nunca había llevado a un hombre a su casa para que no vieran que vive con alguien que es un “Tres punto mierda”.

Posteriormente la configuración subjetiva de la protagonista es una organización de sentidos subjetivos que definen los procesos simbólicos y las emociones que se integran de forma inseparable en relación a las experiencias del sujeto dentro de los espacios simbólicos de la cultura (Díaz y González, 2005), se manifiesta en la escena donde Naomi le dice a Lacie que ya no se presente a la boda, ella se presenta en la fiesta y le da inicio a un discurso que va ligado a lo que Lacie realmente siente un ejemplo claro es cuando le dice a Naomi que “[...] ella estuvo ahí, sosteniendo mi cabello mientras yo vomitaba en medio del retrete... gracias por eso, siempre desee ser como tú y supongo que por eso me querías a tu alrededor”.

Ahora nos encontramos con uno de los momentos más contundentes y es cuando Lacie comienza a entender la realidad de lo que se vive en su sociedad y lo expresa diciendo: “[...] tengo que ser parte de este juego, como todos ¿verdad? Porque así es como este maldito mundo funciona”, palabras fuertes, así la desaparición de la otredad significa que vivimos en un tiempo pobre de negatividad.

Al momento de realizar el análisis del capítulo 1, *Caída en Picada* de la tercera temporada de la serie *Black Mirror* nos encontramos con una categoría emergente en el capítulo la cual no hace parte de las categorías propuestas al inicio de la investigación: la aceptación social de este se despliegan dos subcategorías nombradas como exclusión social y desaprobación social.

La exclusión social la podemos entender desde Ana Sánchez-Alías y Mercedes Jiménez Sánchez. (2013) como la “[...] aparición de nuevas formas de desigualdad que van más allá de las viejas clases sociales en un contexto de profundas transformaciones económicas y sociales a escala global” (p. 134). Podemos visualizar la categoría de exclusión social cuando Chester quien es compañero de trabajo de Lacie se encuentra en grandes aprietos ya que está siendo rechazado por su grupo de trabajo por haber terminado con su novio y está recibiendo calificaciones negativas como castigo, por decirlo de alguna manera, debido a que todos creen que es su culpa.

La desaprobación social también se ve cuando Lacie se encuentra con Bethany en el ascensor y a pesar de todos los esfuerzos que realiza Lacie para recibir un puntaje alto por parte de Bethany debe conformarse con tan solo tres estrellas, lo cual no es una idea de su agrado. Ahora bien, con la llegada de Naomi quien decide llamar a Lacie después de años sin

tener algún tipo de acercamiento para pedirle que sea la madrina de su boda. Claramente Lacie acepta ya que se encontraba en búsqueda de un grupo de personas que fuesen superiores a 4.5 y poder lograr que su calificación suba y de esta manera obtener su nueva vivienda sin restricciones. Para la boda Naomi le pide a Lacie que haga un discurso de boda, está lo realiza de una manera un poco exagerada y dramática al punto de llorar solo con el objetivo de llamar la atención de los invitados y ganar muchas estrellas que le permitan subir de nivel. Lacie pasa por dificultades cuando se dispone a salir de viaje al lugar de la boda y Naomi se percata que Lacie en menos de 24 horas pasó de ser un 4.2 a ser una deplorable 2.6, le cancela la invitación al matrimonio y dice que solo le importaba su asistencia porque era un 4.2 y que en el estado actual en el que se encuentra no va a permitir que sus invitados vean la clase de persona con la que los iba a relacionar y menos que esto afecte su alto puntaje.

En cuanto a la categoría emergente de la exclusión, se evidencia con claridad cuando Chester está esperando en la puerta de su trabajo y Lacie está a punto de ingresar. Este le ruega que le de 5 estrellas pues con su puntaje actual, 2.4 no le está permitido entrar pues se requiere un mínimo de ingreso de 3.0. Ella decide no hacer nada y continúa su camino con cierto acoso por las miradas de los demás que se encontraban alrededor, en este capítulo las personas viven en función de obtener una valoración positiva por parte de quienes los rodean, pero a su vez es casi una obligación, puesto que, la entrada a los edificios, unidades residenciales y algunos lugares públicos, requiere de una puntuación mínima.

La aceptación social es la subcategoría que más aparece en el capítulo. Esta y sus subcategorías exclusión social y desaprobación social son analizadas desde la teoría de las representaciones sociales definidas por Serge Moscovici como:

[...] una modalidad particular del conocimiento, cuya función es la elaboración de los comportamientos y la comunicación entre los individuos. La representación es un corpus organizado de conocimientos y una de las actividades psíquicas gracias a las cuales los hombres hacen inteligible la realidad física y social, se integran en un grupo o en una relación cotidiana de intercambios, liberan los poderes de su imaginación" (1979, p.17).

Así mismo Moscovici considera que aprueban la claridad del mundo tanto físico como social a través de un mecanismo que se relaciona con otros donde añade

[...] Las representaciones sociales son entidades casi tangibles. Circulan, se cruzan y se cristalizan sin cesar en nuestro universo cotidiano a través de una palabra, un gesto, un encuentro. La mayor parte de las relaciones sociales estrechas, de los objetos producidos o consumidos, de las comunicaciones intercambiadas están impregnadas de ellas. Sabemos que corresponden, por una parte, a la sustancia simbólica que entra en su elaboración y, por otra, a la práctica que produce dicha sustancia, así como la ciencia o los mitos corresponden a una práctica científica y mítica" (1979, p 27).

Luego nos encontramos con Abric quien define la representación como “[...] una visión funcional que permite al individuo o al grupo conferir sentido a sus conductas, y entender la realidad mediante su propio sistema de referencias y adaptar y definir de este modo un lugar para sí” (2001, p 13). Además, Abric dice que las representaciones sociales juegan un papel muy importante en las dinámicas sociales y que cuenta con cuatro funciones donde las 1) Funciones de saber permite entender y darle explicación a la realidad. Mientras que las 2) Funciones identitarias: pueden definir la identidad y permite proteger los rasgos específicos de los grupos, las 3) Funciones de orientación: guían las prácticas y formas de comportarse y las 4) Funciones justificadores: permiten justificar el comportamiento y las experiencias. Las funciones de las representaciones sociales son vitales para comprender la realidad social. Así mismo

[...] las representaciones sociales son pre-codificaciones porque codifican un conjunto de anticipaciones y expectativas, es decir, el individuo debe tener una experiencia previa que le imprimirá esa representación, he allí lo subjetivo; lo colectivo será porque esa representación dependerá de la sociedad en la cual vive, pues eso mediará la forma de vivirla, actuarla y representarla. Es una dualidad subjetiva y social (Cegarra, 2012, p. 5).

Ahora bien las nuevas tecnologías han permitido la entrada de redes que distribuyen formas de relación alrededor del mundo donde hay importantes ventajas sociales, pero no podemos olvidar que este tipo de redes también posibilitan formas diferentes y más efectivas de control

social, donde las personas de poder que intervienen lo hacen con el fin de vigilar y diseñar métodos conforme los intereses del sujeto, por eso el uso de los dispositivos u objetos tecnológicos no son determinados por el objeto sino más bien por las lógicas culturales y sociales que como se puede visualizar en el capítulo 1 *Caída en Picada* están inscritas en el imaginario social, donde Lacie, Chester, Naomi y los demás están en función de lo dicho por la sociedad. Según Ana Santiago Muñoz (2017):

La vigilancia cumplía como objetivo sancionar aquellas conductas desviadas para hacer del individuo un cuerpo dócil y útil. En esta idea, como en la de 1984, los individuos querían escapar. Sin embargo, el nuevo panóptico, descentralizado gracias a las nuevas tecnologías, es consensual: “La nueva fuerza de este panóptico moderno reside en la participación voluntaria de la gente gracias a sus beneficios y ventajas que puede apreciar. Con lo cual es menos propensa a percibir los inconvenientes y las amenazas, por ejemplo, el control que se ejerce sobre su libertad y la total pérdida de su vida privada” (Godina Herrera, 2006, p. 7). En este sentido, Burbules y Callister defienden que, con la incursión de las aulas en la era digital, se articulan la tradición de formar sujetos disciplinados con la capacidad de la red para registrar información personal, estableciéndose así nuevas formas de control (Burbules y Callister, 2006, p. 199) (p.329).

No es difícil reconocer que las nuevas plataformas digitales están permitiendo el crecimiento de nuevos códigos sociales que deben ser cumplidos para ser un sujeto válido en el mundo, además según Cea-Naharro “[...] pertenece a nuestra experiencia cotidiana asimilar los más rápida e impunemente posible los cambios que se producen en nuestro entorno social (1995, p 101), estas nuevas posibilidades nos permiten entender porque en *Caída en Picada* es más visible la manera en cómo afecta sus formas de pensar, de relacionarse y de ver el mundo gracias a ese sistema de puntuación que tiene como función el control. Este mecanismo de puntuación parece ser democrático, ya que permite que cualquier sujeto tenga el derecho de votar, estar arriba en el ranking o está abajo depende de los propios méritos. Esto implica en cierta medida una sociedad instaurada en la falsedad introducida en todas las relaciones, este mecanismo ya se puede visibilizar en nuestras redes sociales como facebook e instagram que

condicionan la manera en cómo socializamos y se podría decir que es un medio de control donde el objetivo es colonizar todas las esferas de la vida mientras las regula.

Otra de las subcategorías a nivel global es el Consumo tecnológico, si bien, el acelerado consumo tecnológico, ha cambiado completamente la forma de comunicación y de utilizar estos medios; cada vez hay una rápida diversificación en el uso de estos artefactos tecnológicos donde las personas están en busca de interacción con esto en todos los sectores de la sociedad, se puede observar a Lacie, quien está interesada en ir donde el analista Hansen para que le dé el informe de los analistas sobre ella, pero él le aconseja que es mejor que se relacione con gente de mayor influencia, llevará tiempo pero cree que es alcanzable conseguir una calificación de 4.5, lo que se tardaría 1 año y medio, esto no es de mucho agrado para Lacie pero deberá hacerlo si quiere subir más, en esta línea traemos a mención a Coll quien concibe que las tecnologías de la información y la comunicación, son de gran importancia y tienen un impacto en casi todos los espacios de acción de las personas, es decir, desde la forma de comprender el mundo hasta la manera en cómo se comunica dicha comprensión (2004, p 24); el modo en el que se van convirtiendo las persona al ser permeadas por el consumo tecnológico, dicho de otra manera se modifica la concepción de su alrededor y de su interacción con los demás.

En éste mismo orden, hay otro momento al que se le da el nombre de Consumo, Lacie quiere comprar apartamento, pero no puede hacerlo por la calificación que tiene, pues debería tener 4.5 y de paso poder tener el descuento que es del 20%; el hecho de Lacie requerir un puntaje para acceder a cualquier tipo de lujo, trabajo, objeto, compra etc., esto la mantiene limitada para estar a la altura del ideal de sociedad, incluso la lleva a sostenerse en un estado de incompletud y que la obliga a hacer hasta lo que está fuera de su alcance como por ejemplo consumo excesivo y muchas veces innecesario, como lo afirma García Canclini (1995) “[...]en el lenguaje ordinario, consumir suele asociarse a gastos inútiles y compulsiones irracionales”, el consumo puede relacionarse a la agrupación de procesos por ejemplo sociales y culturales en los que se dan el uso y manejo de los artículos de compra; todo esto ayuda a ver el comportamiento por medio de los cuales las personas consumen, que implica compras precipitadas, más allá de deseos, caprichos, gustos o placer y satisfacción, cabe mencionar

que la apariencia de vida que lleva Lacie es la esperada para ser aceptada, como también ser un sacrificio para ella y no ser rechazada por los de su entorno.

La necesidad de consumo, involucra al comprador a fin de obligarlo a comprar y comprar, sin salir de allí fácilmente, sometiéndolo en un juego constante y que aún está presente (Lipovetsky 2008); Lacie es una mujer que vive inmersa en el mundo del consumo compulsivo, le comenta a su amiga Naomi que va a separar el apartamento y que hará la transferencia, aún sin tener la calificación que debería, como también manifiesta García Canclini (1995)

[...] no son las necesidades o los gustos individuales los que determinan qué, cómo y quiénes consumen. Depende de las grandes estructuras de administración del capital el modo en que se planifica la distribución de los bienes. Al organizarse para proveer comida, vivienda, traslado y diversión a los miembros de una sociedad, el sistema económico "piensa" cómo reproducir la fuerza de trabajo y aumentar las ganancias de los productos (p.43).

Lacie está en busca de una nueva casa y se da cuenta que es bastante costosa y la vendedora le habla de una posibilidad para adquirir la casa que es “máximos influyentes” pero no tiene derecho, por el hecho de no cumplir con la puntuación requerida, esto es algo de mal gusto para ella por la apariencia que ella quiere dar todo el tiempo, esto va en afinidad con lo que plantea Bauman (2007) acerca de que estar al interior de una sociedad consumista

[...] Los miembros de una sociedad de consumidores son ellos mismos bienes de consumo, y esa condición los convierte en miembros de buena fe de la sociedad. Aunque por lo general permanece latente como una preocupación inconsciente e implícita, el principal motivo de desvelo de los consumidores es convertirse en productos vendibles y lograr mantenerse así (p.51)

Cuando Lacie visita al experto para que la haga más popular, este le dice que debe recibir un “volantazo” lo que quiere decir que debe impresionar a personas más influyentes para poder subir de estatus; pero no debe forzarlos, debe ser ella misma sin que los influyentes se den cuenta y pierda posicionamiento, ella está dispuesta a hacer lo que sea necesario para poder alcanzar el objetivo, como también es importante referir que todo lo que se ha ido

ilustrando son momentos que dan cuenta de la categoría seleccionada se muestra de manera clara de modo que se pueda entender de una manera más sencilla la intención de lo que se quiere expresar.

Posteriormente, cuando Lacie compra en la cafetería una bebida con una galleta, lo hace para sacar una fotografía y subirla a las redes, con el fin de buscar obtener calificación continua de parte de las personas que están a su alrededor, pero no por agradarle el sabor como tal. Es amplio el panorama de que nos ofrece el capítulo acerca del consumo, por lo tanto nos permite indagar diferentes instantes donde se da la manifestación de lo que está en nuestro interés.

Entrando a hablar de la categoría de objetos tecnológicos, estamos hablando de lo que se ha creado para que las personas puedan hacer todo más fácil y de la misma manera ser utilizados para comunicación con los demás, pero es tan excesivo su uso que las personas se han convertido en sujetos dependientes de estos objetos y es lo que nos muestra el capítulo 1, *Caída en Picada* y es una categoría muy importante en el transcurso del capítulo, ya que se mantiene en relación con la vida cotidiana y con los sujetos, objetos tecnológicos. El capítulo gira alrededor de un mundo absorbido por la influencia de las tecnologías informáticas y cómo ellas están presentes en las interacciones con el contexto, no solo como objetos sino como sujetos creadores de sentido, por ello hay un momento significativo para entender dicho fenómeno; la protagonista Lacie sale trotando, y se pudo ver que no suelta el celular de su mano y no le quita la mirada al aparato, volviéndose esta la tarea fundamental que está realizando y el ejercicio está en un segundo plano, como todo en la vida cotidiana, relegado por la interacción con las tecnologías informáticas. Al hablar de lo observado dentro del capítulo referente a esta categoría, cabe resaltar que los objetos tecnológicos son el mecanismo utilizado en todo el capítulo como medio de calificación de todas las personas que están al alrededor pero también Lacie decide publicar una foto de su peluche (SR. De trapo) y así llamar la atención de Naomi, proceso el cual se realiza desde su teléfono y le brinda alegría saber que Naomi responde de manera satisfactoria a su publicación en sus redes sociales y acompañando esto traemos a mención a Warren (2005) para hablar acerca de que

[...] la red se constituye por medio de interacciones que tocan a la comunicación, al intercambio y a la ayuda mutua y emerge a partir de intereses compartidos y de

situaciones experimentadas en agrupaciones locales –el vecindario, la familia, el parentesco, el lugar de trabajo, la vida profesional, etc. (p. 86).

A través de todo el capítulo se observa el uso de los objetos tecnológicos, está enfocado en ejemplificar por medio de la hipérbole, la influencia de éstas en las vinculaciones de los seres humanos en la cotidianidad, y con esto hacemos alusión a Cobo para decir que “[...] las tecnologías digitales, por su uso masivo, pueden ser utilizadas para adoctrinar o para separar de la manera en que se visualiza la realidad”, (2017, p. 226) , es lo que se muestra todo el tiempo en el capítulo.

Hay un momento, en la cafetería de Jack, en el que todos los que están allí no están socializando, sino cada uno pendiente del celular, de cada detalle que sube la gente, a la vez todo el mundo se entretiene en eso y lo que sucede a su alrededor pasa desapercibido, ni cuenta se dan de lo que está pasando en la realidad, porque están perdidos en el mundo tecnológico. Así mismo Lacie está únicamente pegada al celular mientras está en la casa con su hermano, y su hermano le manifiesta que extraña las conversaciones de antes, como ella era antes, que está obsesionada con los puntos, todo lo de las estrellas, comparándose con personas que solo fingen ser feliz, sin duda se muestra la forma en que los objetos tecnológicos han invadido todos los aspectos de la vida de las personas, a esto también Bauman (2007), nos dice, refiriéndose a un mundo en el que la tecnología atraviesa los diferentes aspectos de la vida de las personas donde el consumo dramático de todo tipo de objetos informáticos hacen que la vida sea más fácil, eso acerca el mundo al hombre mientras simultáneamente lo aleja de su entorno más cercano generando divisiones.

Al instante de Lacie comenzar su penosa odisea en el aeropuerto, el guarda que la penaliza tiene una especie de Tablet especial con la que es capaz de manipular el puntaje de los ciudadanos; todos los demás personajes poseen el mismo teléfono celular, excepto este hombre. Esto se puede atribuir a que

[...] la expansión global de las TIC es un fenómeno complejo y polifacético en el que coexiste la posibilidad de reproducción de un orden económico, político, cultural y de género marcado por la desigualdad como también por la manifestación de procesos de resistencia, de resignificación y de apropiación de estos bienes por parte de sujetos y

grupos sociales que pugnan por democratizar y asegurar la inclusión y la diversidad de este nuevo entorno socio-comunicativo (Bonder, 2008, p. 918).

En ese mismo contexto, Lacie entra a la cafetería compra una bebida y una galleta y va camino a buscar un lugar donde sentarse se puede percibir como en todo el lugar que las personas están concentradas en sus dispositivos móviles, en consonancia con esto Bauman concibe que “La aparición de la informática, fue, sin embargo, lo que asestó el golpe mortal a la naturalidad del entendimiento comunal: la emancipación del flujo de información respecto al transporte del cuerpo... [Por eso hoy] ya no podrá trazarse, y mucho menos sostenerse, las fronteras entre el interior y el exterior (p.19,20); es muy intenso el uso que se le da a los objetos tecnológicos dentro del capítulo, todo el mundo actúa en función de esto hasta creer en ilusiones que pueden vender por medio de estos dispositivos, de ahí que Lacie va a mirar un apartamento y le muestran cómo se vería ella cocinando con su “amor” el cual era un holograma elaborado por un programa, todo con la firme intención de crear en ella la expectativa de cómo cambiaría su vida si viviera allí, de éste mismo modo el exceso de los objetos tecnológicos, cambia a la persona desde la forma como habla hasta la forma como reacciona e interacciona, por eso “El lenguaje y el poder se encuentran indisolublemente ligados en la historia humana; sin embargo, no es sino, en el siglo xx que esta relación adquiere una dimensión insospechada, particularmente por la toma de conciencia de la clase capitalista acerca del papel del lenguaje en los procesos de dominación social y la perpetuación del sistema” (Solano-Alpizar, 2014, p. 30, 31).

Lacie tiene una discusión con su hermano en su casa, él le reclama “[...] extraño los momentos en que conversábamos, antes de todo esto” haciendo referencia a la dinámica de valoraciones desde el dispositivo móvil; la capacidad de relacionarse físicamente, de los encuentros para conversar desaparecen gracias a la máscara que se vive detrás de una pantalla.

BLACK MIRROR

Temporada 3

Capítulo 4: *San Junípero*

En el capítulo 4 de la tercera temporada de *Black Mirror* se representa la historia de dos mujeres que se conocen y experimentan una conexión que las lleva a vivir una particular historia de amor dentro de un sistema de realidad virtual que permite trasladar la conciencia de las personas por medio de un dispositivo tipo USB a un lugar llamado *San Junípero*, donde a su vez, es posible viajar a través de cualquier década, como los años 80s donde inicia el capítulo.

En *San Junípero* solo pueden establecerse permanentemente las personas que ya fallecieron en la vida real, los demás usuarios, es decir, las personas que aún están vivas, pueden permanecer durante cinco horas a la semana a través del periodo de prueba, una especie de demo para personas enfermas que se plantean la posibilidad de retirarse a ese lugar eternamente. Por el entorno que se muestra al inicio, la historia se desarrolla en los años 80', con la típica salida de una chica joven "Yorkie" a un bar, en donde conoce a "Kelly", pero en realidad ambas son ancianas a punto de morir, que regresan semanalmente a su juventud por medio de un gráfico virtual, al que se le otorgan características de la persona a quien representa, se puede variar en el aspecto físico e incluso en la indumentaria, en la actualidad a este tipo de ilustraciones se les denomina Avatar.

La primera categoría que se identificó en el capítulo es el cuerpo, la cual fue propuesta como una categoría de análisis para este trabajo. Pasamos a detallar un poco el concepto y el lugar que ocupa en el desarrollo de la trama teniendo en cuenta que el cuerpo es el medio por el cual se da la interacción con el otro y lo otro, así mismo es la principal herramienta para leer al otro en la interacción y comprenderlo, basado en el propio sentir. Sobre esto dice Le Breton (1999, p. 118), "comprender una actitud afectiva implica desenrollar en su totalidad el hilo del orden moral de lo colectivo, identificando la manera en que el sujeto la vive en cada situación". Lo anterior se ve en la escena del bar cuando Kelly observa a Yorkie y le dice "da gusto verte, la gente se esfuerza, por verse como deberían, pero tú eres auténtica. Wright, J (2016)".

A través del cuerpo pueden darse manifestaciones que no se expresan verbalmente, siendo éste el lugar donde reposan los sentidos y donde el hombre se construye a sí mismo con la ayuda del otro, Yorkie está interesada en utilizar vestuarios diferentes en cada época en que

está, como un modo también de agradar a su alrededor; Pallasma (2009) dice que “Se considera al cuerpo como un medio de identidad y presentación del yo, al tiempo que un instrumento de atractivo social y sexual” (p. 7) y lo que busca Yorkie es agradarle a Kelly.

Las protagonistas fuera de San Junípero son dos ancianas, cuyos cuerpos reales cuentan su propia historia atravesada por situaciones difíciles, Yorkie ha vivido gran parte de su vida en una cama, después de un grave accidente automovilístico a muy temprana edad; Kelly por su parte vive en un centro de reposo esperando que una enfermedad terminal acabe con su vida, estas consideraciones en particular, reflejan implicaciones inherentes a la condición humana, como la enfermedad y la vejez, pero que en la actualidad tales complejidades reducen al cuerpo como máquinas que no tienen arreglo, dicha percepción contemporánea podrían ser ilustrada por los aportes elaborados por Le Breton “[...] el cuerpo puede hacerse una analogía con una máquina semejante a cualquier otro objeto que requiere de reparación” Le Breton (2002, p. 84).

El cuerpo real de las protagonistas es muy diferente del que presumen en San Junípero, porque, como cualquier máquina, se avería y necesita reparación. Esta idea del cuerpo como máquina ya estaba presente en las reflexiones de Descartes para quien

Todo cuerpo es una máquina y las máquinas fabricadas por el artesano divino son las que están mejor hechas, sin que, por eso, dejen de ser máquinas. Si sólo se considera el cuerpo no hay ninguna diferencia de principio entre las máquinas fabricadas por hombres y los cuerpos vivos engendrados por Dios. La única diferencia es de perfeccionamiento y de complejidad (citado en Le Breton, 2001, p. 78).

Orientación sexual es una categoría que emergió del análisis y pertenece a la categoría de cuerpo, López (2018) define la orientación sexual como “Un patrón perdurable de atracciones emocionales, románticas y/o sexuales hacia hombres, mujeres o ambos sexos. También se refiere al sentido de identidad de cada persona basada en dichas atracciones (p. 6). Yorkie tener un encuentro sexual con Kelly le pregunta cuándo se dio cuenta que le gustaban las mujeres o si siempre lo supo, Kelly le dice que tuvo esposo, que siempre supo que sentía atracción por otras chicas, colegas, amigas, algunas de ellas eran camareras pero jamás se animó a algo, es decir, independientemente de Kelly haber tenido su esposo, siempre tuvo

sentimientos encontrados hacia otras mujeres, el encontrarse con Yorkie fue un buen momento para vivir lo que antes no había hecho.

Otra subcategoría de análisis que se logró identificar es la de tecnologías informáticas, teniendo como subcategorías la realidad virtual y la tecnología. En este capítulo podemos ver como dos mujeres se conocen en un contexto aparentemente normal y sienten una conexión amorosa, que les permite vivir experiencias significativas, sin embargo, es casi al final del capítulo, cuando nos damos cuenta de que están interactuando en una “realidad virtual” llamada *San Junípero*.

Empezaremos a entender la realidad virtual desde Mejía y Narcisa (2012) como el:

Conjunto de herramientas y técnicas destinadas a la representación y manipulación de objetos con el fin de hacer creer al usuario que está viviendo una realidad que no es una realidad. Esta representación puede empezar a partir de un objeto real o virtual, pero en cualquier caso permite obtener un modelo utilizando una estructura de datos procesables por un computador (p. 186).

Dicho de otra manera, son recursos que le posibilitan a las personas salir de un plano de la realidad y entrar en otro, guiados por medio de un objeto digital; en este sentido en una de las escenas en el “mundo real”, Kelly le pide a Greg que le permita conectarse con Yorkie antes de que se vaya, por 5 minutos, a lo que él dice que igual podrá verla después porque ya no tendrá límites y estará en *San Junípero* permanentemente, Kelly insiste a Greg para que le permita hacer eso, y sucede; al ser conectada, las dos se encuentran en *San Junípero*, conversan sobre la partida de Yorkie, horas después de la boda, Kelly le propone que se case con ella en lugar de casarse con Greg y Yorkie acepta. Durante la conexión se casan y Yorkie parte, todo el tiempo las protagonistas están en ese trance de estar en su propia realidad y en la realidad virtual, como lo es así mismo en el momento en que Kelly se accidentó luego de discutir con Yorkie, y al Kelly despertar ve que es Yorkie quien le está dando la mano para ayudarle a ponerse de pie. Justo cuando se van a tocar las manos, llegan las 12 de la noche e inmediatamente la conexión se acaba ya que cuentan con un tiempo límite.

En *San Junípero* (realidad que no es realidad), las experiencias tienen sus propias lógicas, coherencia temporal y espacial, entendiendo la realidad en la línea de Berger & Luckmann (1967) como:

[...] la realidad que se organiza alrededor del "aquí" de mi cuerpo y el "ahora" de mi presente. - Este "aquí y ahora" es el foco de la atención que presto a la realidad de la vida cotidiana; esto significa que yo experimento la vida cotidiana en grados diferentes de proximidad y alejamiento, tanto espacial como temporal” (p. 37, 38)

Se entiende también que la realidad es el lugar a través del cual se puede realizar un reconocimiento de los aspectos que componen a un hombre y a su realidad, la vida se vive con más libertad, y con la posibilidad de realizar lo que a cada quien le place, y ser una persona quizá totalmente distinta a quien es en la “vida real”.

Kelly es una de las que manifiesta “aquí nadie sabe ni la mitad de lo que hago” haciendo referencia a *San Junípero*, como también le dice Yorkie a Kelly, “si en serio nos conociéramos no te gustaría”. Como expresa Dewey (1986) “Las cosas en que la imaginación pone mayor énfasis cuando remoldea la experiencia, son cosas que no tuvieron realidad” (p. 125, 126), son momentos que se dan dentro de un estado irreal, pero que los viven como si fuesen tal cual, ambas protagonistas se mueren en la realidad y “pasan” a vivir permanentemente en *San Junípero*.

Hablar de identidad implica hablar del hecho de la aparición de la tecnología informática, la cual permitió el acceso ilimitado a cualquier tipo de información, permeando de manera importante la manera en que el hombre contemporáneo percibe su mundo, de esta categoría se desprende la subcategoría de identidad virtual, entendiendo en la línea de Beatriz Muros (2011) que “En la identidad virtual confluyen tanto fenómenos de identidad colectiva (que me asemejan o alejan del grupo) como individual o personal (identificándonos con diferentes identidades); pero el estudio de la identidad virtual precisa del análisis de otros componentes tales como nuestros comportamientos en la red así como el entendimiento del cuerpo virtual como parte esencial de nuestra identidad” (p. 53).

Kelly a la semana siguiente no llega al lugar donde se encontró por casualidad con Yorkie, está decide buscarla por todas partes y así cada semana visita una época diferente, al final de la

búsqueda Yorkie decide ir a buscarla a Quagmire, un lugar donde los sujetos liberan todo sin límite, donde todo es permitido y donde puedes hacer todo tipo de prácticas sin críticas ni prohibiciones, al final la encuentra en la época de 2002, expresan sus emociones y lo que sienten y retoman “su relación”, un día están hablando y Yorkie le dice a Kelly:

- Yorkie:” yo no sabía si quería probar, pero... en fin... de no ser por este sitio, jamás habría conocido a alguien como tú...”

Además, habla de su realidad, de su boda con Greg, de tener que hacerlo, aunque la familia no lo apruebe. Seguido ellas dos hablan acerca de la enfermedad de Kelly, del tiempo que le queda, Kelly dice que:

- Kelly: “... dijeron que tres meses. Se extendió por todas partes, dijeron tres meses hace más de 6 meses, así que, pues, ¿qué saben ellos?”

- Kelly: “... esto no sabe a nada” (cigarrillo mientras fuma en *San Junípero*)

- Yorkie: pero ¿vas a quedarte después?

- Kelly: no, cuando se acabe se acabó

- Yorkie: eso es estúpido, quiero decir ¿por qué?

- Kelly: por Richard

Kelly y su esposo Richard tuvieron la oportunidad de estar juntos para siempre en *San Junípero*, pero él tenía sus opiniones y decidió morir además le dice que desea ir a verla donde se encuentra, pero ella le dice:

- Yorkie: “... no quiero que me veas. Temo...”

- Kelly: “... y yo me estoy muriendo, entonces como estés no me asustara, déjame ir a verte, quiero saludarte.”

Llega al centro hospitalario donde se encuentra Yorkie, se reúne con Greg y este le cuenta a Kelly que Yorkie tuvo una discusión con sus padres, sube a su auto y mientras conduce tiene un accidente y lleva 40 años postrada en la cama, Greg comenta que

- Lleva así prácticamente toda la vida, para ella, el sistema de *San Junípero* significó muchísimo... ahora, hasta que nos deje y se quede de forma permanente, tiene un límite semanal de cinco horas.

Kelly dice que el sistema de *San Junípero* tiene fines terapéuticos:

- Kelly: es una terapia de nostalgia de inmersión, te sumerge en un mundo de recuerdos, y dicen que funciona para los enfermos de Alzheimer...Un pequeño consuelo.

Greg le comenta a Kelly que en 24 horas llegará el pastor para el matrimonio y luego se realizará el “tránsito”, Kelly enfatiza “el tránsito”. Digamos simple y llanamente “morir”. Además, menciona que “la nube” suena celestial. Kelly pide conectarse de nuevo con Yorkie antes de que se vaya, Greg le dice que en *San Junípero* podrá verla por siempre, que allá el tiempo es ilimitado, además en el hospital son estrictos con las conexiones, pero al final acepta conectar a ambas.

La mente de Yorkie es descargada en la nube luego de su matrimonio, ahora Yorkie le pide a Kelly que se quede con ella a los que esta responde:

- Kelly: Estoy contigo ahora.
- Yorkie: No me refería a eso. Haz el tránsito, cuando llegue tu hora...
- Kelly: Yorkie...
- Yorkie: Quédate aquí conmigo
- Kelly: ¿no podemos disfrutar de esta noche?
- Yorkie: Ya casi es medianoche. En diez minutos te iras y te veré en una semana.
- Kelly: Sabes que solo vengo de visita.
- Yorkie: Si, dos meses, ¿y luego?
- Kelly: No quiero hablar de eso.
- Yorkie: Entonces desaparecerás. Puedes tener la eternidad

- Kelly: ¿la eternidad? ¿Qué significa eso?
- Yorkie: Hasta que tú quieras. Puedes desconectarte sin más, no estás atrapada. Fíjate en esto, dios mío, tócalo.
- Kelly: Me voy.
- Yorkie: No, escucha. Es real, esto es real y esto (Yorkie hace que Kelly le toque el rostro)

Kelly en medio de las lágrimas le dice a Yorkie que mientras Richard agonizaba “le ofrecieron todo esto del tránsito, pasar a la eternidad en este puto cementerio... pero me dijo “¿Cómo podría?”, además comenta:

- Kelly: Ahora quieres venderme lo genial de la eternidad.
- Yorkie: Lo siento.
- Kelly: ¿quieres pasar la eternidad en donde nada importa?... terminar como Wes, ¿Cómo esos desgraciados de Quagmire que intentan sentir algo? Adelante, pero yo paso, me voy.

A pesar de la desaprobación por parte de Kelly en estar en *San Junípero* decide descargar su mente en la nube y así estar con Yorkie para siempre, en los últimos momentos del capítulo nos encontramos con TCKR SYSTEMS... así se llama el lugar donde son descargadas las memorias de todas las personas que deciden ir a *San Junípero* por siempre, en este punto ya no son sujetos, se convierten en bases de datos que solo son almacenados en una nube y que pueden ser desechado en cualquier momento. En la actualidad contamos con una plataforma similar a la que se encuentra en este capítulo, el BIG DATA es un centro de almacenamiento de información de todos aquellos que utilizamos el internet, no tendrá la función de *San Junípero* de descargar tu memoria y vivir para siempre pero almacena toda la información para las empresas que se interesan por esta información y así lograr entrar a la "mente" de todos y hacer que el consumo sea mayor, además muchos de los usuarios que usan internet no conocen de esta plataforma y menos de cuál es su función.

Las redes sociales, los teléfonos móviles, las series televisivas, pedidos por medio de apps móviles que te "facilitan" la vida ya que se puede realizar cualquier transacción bancaria, hacer el mercado, comprar ropa y más sin la necesidad de salir de casa, un mundo globalizado capaz de permitir este tipo de intervenciones en la vida del hombre, permitiendo la construcción de nuevas realidades, nuevas formas de comunicarse y nuevas maneras de proyectarse a sí mismo ante el mundo y crear nuevas imágenes corporales. Nadie duda de que el siglo XXI es la cuna de la simulación y de los escenarios virtuales, la infancia de *La era de la información* (Castells, 1999). Así mismo

Las redes sociales, por su parte, fomentan un nuevo concepto de individualidad basado en la pertenencia a grupos, aceptación de marcas o ideas, frecuentar locales de entretenimiento o restauración, etc. La identidad en las redes sociales está directamente vinculada a la inclusión, más que a la definición.” (Portillo, 2016, p.55)

La identidad es elegida según la red social a utilizar donde se pide que se describa ciertas cosas del sujeto, es en este punto donde se crean una nueva manera de vivir en la virtualidad y así se elige quién ser. Como lo expresa Martín (2009) se dan gracias a:

[...] la flexibilidad y diversidad de entornos que el medio despliega ante nosotros, parece claro que podemos situarnos en Internet con, prácticamente, cualquier perfil, una evidencia que ha tendido a escorar al imaginario colectivo hacia la valoración de que en la Red se asiste a un continuo baile de máscaras en el que casi nadie es quien dice ser, y que la mayoría se entrega con fruición a crear identidades virtuales que le rescaten y compensen de las deficiencias y frustraciones de la vida real (24).

Así toda identidad creada en la línea de lo virtual va en busca de mantenerse, pero se deben tener en cuenta tres factores fundamentales según Javier Martín Holgado que son: la motivación (los deseos o necesidades que intentamos satisfacer poniendo en juego una determinada identidad), el grado de vinculación o implicación que establecemos con dicha identidad; y, finalmente, la repercusión que lo experimentado a través de ella tiene para nosotros mismos. Así todo lo que creamos en las redes o internet no son comportamientos poco reales, al contrario, están en la búsqueda de lo real y lo reconocible por la sociedad. Al final “lugares” como Facebook que permiten la interacción entre miles de millones de

personas alrededor de todo el mundo y además en esta red se puede mostrar toda la vida sea a personas cercanas o lejanas, conocidos o desconocidos. De hecho, según Maalouf (2008):

Está, por un lado, lo que realmente somos, y lo que la mundialización cultural hace de nosotros, es decir, seres tejidos con hilos de todos los colores que comparten con la gran comunidad de sus contemporáneos lo esencial de sus referencias, de sus comportamientos, de sus creencias. Y después, por otro lado, está lo que pensamos que somos, lo que pretendemos ser, es decir, miembros de tal comunidad y no de tal otra, seguidores de una fe y no de otra (p. 61).

De esta forma en la última década se produce una revolución a escala mundial con la tecnología informática, pasando a ser una sociedad que se define por el uso y gestión de datos, esto en función del procesamiento de información y la comunicación.

Recapitulando este recorrido, se han expuesto categorías como: identidad, aprobación social, aceptación social, que ilustran de manera visual por medio de las representaciones en el capítulo, la importancia de la interacción del cuerpo contemporáneo con el contexto donde está el otro y lo otro, para constituirse a sí mismo, de allí que un elemento como la aprobación social juegue un papel fundamental en dicha dinámica.

Yorkie no consiguió nunca la aprobación de sus padres frente a su inclinación sexual, lo cual marcó la forma como ella se percibía ante el mundo, en tanto se visualiza la pertinencia de los planteamientos de Butler (2002) su reflexión vanguardista en la concepción del cuerpo, del género y de la identidad. Butler describe que no hay cuerpo sin una marcación simbólica, sin una identificación que lo antecede y afirma que “El sujeto se constituye a través de una fuerza de exclusión y abyección” (p.20).

En palabras de Consentino “La necesidad de aprobación impulsa a los individuos a responder de un modo culturalmente aceptable, a partir de dos medios principales, atribuirse a sí mismo cualidades de personalidad socialmente deseables y negación, rechazar aquellas que le parezcan inapropiadas” (2008, p. 5). Es por esta razón que en el momento en que Yorkie está bailando con Kelly se siente bajo presión cuando se da cuenta que todos en la pista la están mirando y sale huyendo y deja sola a Kelly.

Si bien, en este capítulo no es un eje fundamental, ya que otras categorías como identidad virtual tienen mayor protagonismo, existen momentos durante la sesión que vale la pena resaltar, “La subjetividad moderna piensa al otro sometiéndolo a los propios modelos de identidad (reduciendo así la alteridad a la mismidad) o excluyéndolo” (Giaccaglia y otros. 2009, p. 120). Esta categoría se muestra cuando Yorkie después de una semana decide encontrarse con Kelly y acepta ir a la cama con ella, aún después de haberle dicho que estaba comprometida y después de haberle dicho que nunca había hecho nada como eso; decide estar con ella así no sepa hacer nada.

8. 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 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 vidas 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.

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.

Se podría llegar a pensar 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 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 que 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 vidas 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.

9. 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.
- 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 moebio*, (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.
- 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.

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.ucentral.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-Alpízar, 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: entretejiendo 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>

10. Anexos

Anexo 1. Formato de ficha

Subjetividades contemporáneas: la construcción social del cuerpo en interacción con la tecnología informática en *Black Mirror*

Nombre del capítulo:	Nombre de la serie:
Descripción del capítulo:	Descripción de la serie:
Categorías de análisis observadas:	Descripción de la temporada:
Categoría 1	Autores usados en el análisis:
Categoría 2	Referencias a otras reflexiones sobre las categorías seleccionadas
Personajes observados:	Citas o Referencias:

Conceptos y/o posiciones expresadas por los personajes seleccionados	Postura del guionista:
Comentarios u observaciones por parte del investigador:	Rúbrica diligenciada por:

Anexo 2. Material organizado según las categorías identificadas en las fichas

<p>Nombre del capítulo:</p> <p>Caída en picada</p>	<p>Nombre de la serie:</p> <p>Black Mirror</p>
<p>Descripción del capítulo:</p> <p>Vidas que dependen del estatus en línea, una ceremonia de la elite y el mejor momento de su vida, pero no será igual nunca al llegar a la boda.</p>	<p>Descripción de la serie:</p> <p>Una serie que explora la tecnología y su importancia en la sociedad. Muy futurista, cada capítulo cuenta historias donde las redes sociales y lo mejor de la tecnología son los protagonistas, dejando una reflexión y aviso de una sociedad que se hunde cada vez más en este fenómeno.</p>
<p>Categorías observadas (numeradas):</p> <p>Consumo, Tecnologías informáticas, Identidad, Posición subjetiva, Aprobación, Exclusión social, Cuerpo, Objetos tecnológicos, Aceptación social, Felicidad, Objetos informáticos, Tecnología.</p>	<p>Descripción de la temporada:</p> <p>Quiere mostrar cual es el límite y hasta donde estamos dispuestos a llegar con el uso de las tecnologías, define el manejo del límite mostrando la frontera entre lo real y lo que no lo es, esto se logra ver en sus diferentes capítulos que son de lo más cotidiano aunque un poco llevados al extremo por situaciones que no se logran percibir en la actualidad, pero que se podrían dar luego.</p>
<p>Categoría 1: Consumo.</p> <p>Se visualiza cuando Lacie está en busca de una nueva casa y se da cuenta que es bastante costosa y la vendedora le habla de una posibilidad para adquirir la casa que es "máximos influyentes" pero no tiene derecho</p>	<p>Autores usados en el análisis:</p> <p>Bauman, Z. (2007). <i>Vida de Consumo</i>. Mexico, D.F.: Fondo de Cultura Económica.</p>
<p>Categoría 1: Consumo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lacie compra en la cafetería una bebida con una galleta, pero lo hace para sacar una fotografía y subirla a las redes, porque no le agrada el sabor. - Cuando Lacie no puede conseguir un cargador para su vehículo rentado, porque al ser un modelo desactualizado ya nadie tiene las herramientas que se necesitan para poder usarlo. 	<p>Autores usados en el análisis:</p> <p>Giaccaglia, M., Méndez, M., Ramírez, A., Santa María, S., Cabrera, P., Barzola, P., y Maldonado, M. (2009). Sujeto y modos de subjetivación. <i>Ciencia, Docencia y Tecnología</i>, 115-147.</p> <p>Garzón, M. (2007) <i>Proyectos corporales: errores de la performatividad decolonial del silencio</i>. <i>Revista nómadas n° 26</i>, abril de 2007, Universidad Central de Colombia.</p> <p>Dewey, J. (1986). <i>La reconstrucción de la filosofía</i> (A Lázaro Ros, trad.). Barcelona: Planeta Agostino.</p>

	<p>Taub, E. (2008). <i>Otredad, orientalismo e identidad</i>. Buenos Aires: Editorial Teseo.</p> <p>Foucault, Michel y Miskowiec, J. (1986). <i>Of other spaces</i>. Berlín: Diacritics, 22-27.</p>
<p>Categoría 2: Tecnologías informáticas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se puede decir que todo el capítulo está enfocado en ejemplificar por medio de la hipérbole la influencia de las tecnologías informáticas en las vinculaciones de los seres humanos en la cotidianidad. - El capítulo gira alrededor de un mundo absorbido por la influencia de las tecnologías informáticas y cómo ellas están presentes en las interacciones con el contexto, no solo como objetos sino como sujetos creadores de sentido, por ello una de las escenas más significativas para entender dicho fenómeno, es la inicial, donde la protagonista Lacie sale trotando, podemos ver que no suelta el celular de su mano y le quita la mirada al aparato, volviéndose esta la tarea fundamental que está realizando y el ejercicio está en un segundo plano, como todo en la vida cotidiana, relegado por la interacción con las tecnologías informáticas. - La escena cuando Lacie entra a la cafetería compra una bebida y una galleta y va camino a buscar un lugar donde sentarse se puede percibir como en todo el lugar las personas están concentradas en sus dispositivos móviles. - Por medio de las tecnologías informáticas también se pueden vender ilusiones, como en la escena en que Lacie va a mirar un 	<p>Autores usados en el análisis:</p> <p>Araiza, A. Gisbert, G. (2007). <i>Transformaciones del cuerpo en psicología social</i>.</p> <p>Bauman, Z. ((2003) <i>Comunidad En busca de seguridad en un mundo hostil</i>. Madrid, España: Siglo xxi.</p>

<p>apartamento y le muestran cómo se vería ella cocinando con su “amor” el cual era un holograma elaborado por un programa, todo con la firme intención de crear en ella la expectativa de cómo cambiaría su vida si viviera allí.</p> <ul style="list-style-type: none"> - En la discusión que Lacie tiene con su hermano en su casa, él le reclama “extraño los momentos en que conversábamos, antes de todo esto” haciendo referencia a la dinámica de valoraciones desde el dispositivo móvil. 	
<p>Categoría 3: <i>Identidad.</i></p> <p>Esta categoría está subdividida en otras subcategorías que permiten realizar un acercamiento a pequeñas situaciones que en la serie nos den cuenta de las manifestaciones de identidad de los personajes observados.</p> <p>POSICIÓN SUBJETIVA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lacie está en la cafetería y todos los presentes en este lugar dejan ver en sus rostros su posición de felicidad ante el mundo y más aún cuando Lacie realiza una publicación donde dice “¡Estoy en la gloria!” y todos la califican de manera satisfactoria, aunque a ella ni le gusta el café. - Ryan y Lacie tiene una discusión debido a la intensa búsqueda de Lacie por ser aceptada, Lacie le muestra el discurso a Ryan y este le dice que se está convirtiendo en sociópata porque esta está en la búsqueda de recibir 5 estrellas y le reclama el no poder tener una conversación normal y le reclama que quiera ser como las demás personas que solo quieren mostrar que son felices, así Lacie le dice 	<p>Autores usados en el análisis:</p> <p>Ariosa, M. A. (1991). La identidad como objeto de estudio de la antropología. <i>Alteridades, vol. 1, núm. 2, 3-5.</i></p> <p>Le Breton, D. (1999). <i>Las pasiones ordinarias: antropología de las emociones.</i> Buenos Aires: Nueva visión.</p>

<p>que nunca había llevado a un hombre a su casa para que no vieran que solo cuenta con “Tres punto mierda”</p>	
<p>Categoría 4: Aprobación.</p> <p>Es una de las tesis del capítulo a nuestro modo de ver, puesto que los personajes viven en función de lograr una aprobación de los demás por medio de la valoración numérica que brindan y reciben por medio de las redes sociales, los ejemplos en el capítulo son muchos, aquí van algunos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lacie le solicita a su hermano que se ponga unos pantalones y así la gente que verá la casa, no se llevara una mala impresión. - Lacie debe subir su puntuación a 4,5 con lo cual, decide recurrir a montar una foto de un osito que fabricó con su amiga de infancia Naomi, para lograr que ella, quien tiene una buena puntuación la valore de manera significativa. Y lo logra. - Lacie le dice a su hermano en medio de una discusión que no lleva a nadie a su casa por miedo que de que se enteren que vive con su hermano que es un 3 punto mierda - Lacie se siente incómoda porque algunos de sus compañeros de trabajo la valoran mal, por un incidente con una pareja que terminó su relación y todos en la oficina deciden tomar partido por uno de los dos afectados por la ruptura, sin embargo ella asoma su cabeza para mirar quien la valoró mal, pero lo hace con una sonrisa en su rostro para no quedar mal otra vez. - Con la intención de recibir una 	<p>Autores usados en el análisis:</p> <p>Bauman. (2007). <i>Vida de consumo</i>. Fondo de Cultura Económica: México.</p> <p>Butler, J. (2002). <i>Cuerpos que Importan. Sobre los límites materiales y discursivos del "sexo"</i>. Buenos Aires: Paidós.</p>

<p>buena valoración Lacie da puntuaciones altas a personas con quien no tuvo una buena experiencia como el caso de su interacción con el señor de la recarga de automóviles, a quien ella valoro con 5 estrellas esperando recibir las mismas, a cambio recibió 2 y la respuesta de él fue que el encuentro no fue significativo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Naomi le dice a Lacie que ya no puede asistir a la boda porque su puntuación es muy baja y la gente de puntuación alta no lo aprobaría. <p>SUBCATEGORÍA EXCLUSIÓN SOCIAL</p> <ul style="list-style-type: none"> - La primera escena del capítulo donde se puede ver la exclusión es cuando todos los de la oficina de Lacie toman partido en una ruptura amorosa y excluye a persona que piensan que fue la culpable de dicho acto, el por su lado trata de agradar a las personas realizando malteadas, pero no lo logra. - En el capítulo las personas viven en función de obtener una valoración positiva de parte de las personas que los rodean, pero a su vez es casi una obligación, puesto que, la entrada a los edificios, unidades residenciales y algunos lugares públicos, requieren de una puntuación mínima para permitir el ingreso de las personas. - Naomi llama a Lacie para decirle que dada su baja puntuación no puede asistir al matrimonio. 	
<p>Categoría 5: <i>Cuerpo.</i> En esta categoría es importante</p>	<p>Autores usados en el análisis: Araiza, A. y Gisbert, G. (2007).</p>

mencionar que si bien el cuerpo es transversal en cualquier tema que implique los seres humanos, esta observación se va centrar en las interacciones que se generan con el entorno por medio del cuerpo.

- En el capítulo se le da especial relevancia, a la dinámica mediadora que cumple el cuerpo en la interacción social de las personas con sus pares y entorno en general, por medio del cuerpo las personas del capítulo se vinculan con el medio, lo que llama la atención es la rigidez de los cuerpos en la cotidianidad, principalmente Lacie y aquellos que están inmersos en la dinámica de las valoraciones; pero si hay un momento en que las personas exageran los gestos y es solo cuando valoran con estrellas a los demás y desean que las personas vean que lo están haciendo
- Lacie ensaya en el espejo estos y risas que parezcan reales, para responder ante situaciones donde no se siente feliz, pero debe aparentarlo.
- El cuerpo da cuenta de un verdadero sentir, por ello los gestos en algunas situaciones no concuerdan con el diálogo, como en la escena en la que lacie se toma el café, el cual había publicado que la hacía sentir en la gloria, pero al saborearlo su gesto facial demuestra el mal sabor del mismo.
- En la conversación de Lacie con la señora del asesor los cuerpos están rígidos en una postura distante al diálogo, ambas miran para el frente, aunque estén conversando entre ellas.
- Lacie se encuentra discutiendo con la asesora del aeropuerto, si bien

Transformaciones del cuerpo en psicología social. Psicología: teoría e pesquisa.

Mejía J., M. R. (2014). La Educación Popular: Una construcción colectiva desde el Sur y desde abajo. *Education Policy Analysis Archives/Archivos Analíticos de Políticas Educativas*, ISSN 1068-2341

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.

<p>ella estaba tratando de ser cordial en su trato, las facciones de su rostro y la postura de cuerpo, mostraba su inconformidad con el hecho de no poder expresar su molestia, hasta que deja salir su enfado y comienza a gritar.</p> <ul style="list-style-type: none"> - En la dinámica de tratar de ser perfecta Lacie, hasta cuándo se encuentra sola en el auto y se le dificulta ponerse el cinturón, no deja salir su molestia y trata de comportarse de la mejor manera “sin excederse en la emoción” así nadie esté presente. 	
<p>Categoría 6: Posición subjetiva</p> <p>Se puede apreciar en la escena donde Ryan el hermano de Lacie, le dice que si claro como si tuviera derecho de vivir en un lugar como esos; Ryan se lo dice a Lacie apenas ve el volante del apartamento que había mirado.</p>	<p>Autores usados en el análisis:</p> <p>Díaz, Á., y González, F. (2005). Subjetividad: una perspectiva histórico cultural. Conversación con el psicólogo cubano Fernando González Rey. <i>Universitas Psychologica</i>, 4 (3), 373-383.</p>
<p>Categoría 6: Posición subjetiva</p> <p>Se puede decir que a través de todo el capítulo se observa, es lo que se muestra todo el tiempo en el capítulo; sin embargo se puede evidenciar claramente en la escena donde todos están en la cafetería de Jack, se puede observar a todos los que están allí, no están socializando, sino cada uno pendiente del celular, de cada detalle que sube la gente, a la vez todo el mundo se entretiene es en eso y lo que sucede a su alrededor pasa desapercibido, ni cuenta se dan de lo que está pasando en la realidad, porque están perdidos en el mundo tecnológico.- De la misma manera se evidencia en la escena donde Lacie está únicamente pegada al celular mientras está en la casa con su hermano, y su hermano le dice que extraña las conversaciones de antes, como ella era antes, que está obsesionada con los puntos, todo lo de las estrellas, comparándose con personas que solo</p>	<p>Autores usados en el análisis:</p> <p>Díaz, Á., y González, F. (2005). Subjetividad: una perspectiva histórico cultural. Conversación con el psicólogo cubano Fernando González Rey. <i>Universitas Psychologica</i>, 4 (3), 373-383.</p>

fingen ser feliz.	
<p>Categoría 6: <i>Posición subjetiva</i></p> <p>Se manifiesta en la escena donde después de Naomi decirle a Lacie que ya no llegara, ella se presenta en la fiesta de matrimonio de Naomi y empieza a expresar todo lo que siente, todo lo que piensa y sabe acerca de ella y su amiga, pero esto no le agrada ni a Naomi ni a los invitados, por lo tanto todos comienzan a calificarla muy bajo hasta que llega a 0,0 finalmente sacan a Lacie del evento y ella sale llorando.</p>	<p>Autores usados en el análisis:</p> <p>Díaz, Á., y González, F. (2005). Subjetividad: una perspectiva histórico cultural. Conversación con el psicólogo cubano Fernando González Rey. <i>Universitas Psychologica</i>, 4 (3), 373-383.</p>
<p>Categoría 7: <i>Objetos tecnológicos.</i></p> <p>Se puede decir que a través de todo el capítulo se observa, es lo que se muestra todo el tiempo en el capítulo; sin embargo se puede evidenciar claramente en la escena donde todos están en la cafetería de Jack, se puede observar a todos los que están allí, no están socializando, sino cada uno pendiente del celular, de cada detalle que sube la gente, a la vez todo el mundo se entretiene es en eso y lo que sucede a su alrededor pasa desapercibido, ni cuenta se dan de lo que está pasando en la realidad, porque están perdidos en el mundo tecnológico.- De la misma manera se evidencia en la escena donde Lacie está únicamente pegada al celular mientras está en la casa con su hermano, y su hermano le dice que extraña las conversaciones de antes, como ella era antes, que está obsesionada con los puntos, todo lo de las estrellas, comparándose con personas que solo fingen ser feliz.</p>	<p>Autores usados en el análisis:</p> <p>Cobo, C. (2017). Reseña: Tecnologías Digitales en Sociedad: Análisis empíricos y reflexiones teóricas. <i>Psicología, Conocimiento y Sociedad</i>, 7(2), 226-228.</p> <p>Bauman, Z. (2007). <i>Vida de consumo</i>. Fondo de Cultura Económica: México. (p, 40,41)</p>
<p>Categoría 8: <i>Exclusión social</i></p> <p>Se evidencia cuando Naomi le dice a Lacie que ya no vaya a su matrimonio, que no sabe qué fue lo que le pasó, pero que no vaya porque no tendrá un 2.6 en su boda, que en las listas todos son 4.5 y que se espantarían con un 2.6 y que no</p>	<p>Autores usados en el análisis:</p> <p>Sánchez Alías, A.; Jiménez Sánchez, M. (2013). Exclusión Social: Fundamentos teóricos y de la intervención. <i>Trabajo Social Global. Revista de Investigaciones en Intervención Social</i>, 3 (4), 133-156</p>

<p>pensaba salir perjudicada porque no bajaba de 4.7 hacia 2 meses.</p>	
<p>Categoría 8: Exclusión social</p> <p>Esta escena se evidencia cuando Chester espera a Lacie fuera del trabajo y él le dice a ella que no puede entrar porque es 2.4, con la intención de que ella le diera una calificación , pero Lacie le dice perdón que llega tarde y se sigue y lo deja solo, no le colabora.</p>	<p>Autores usados en el análisis:</p> <p>Sánchez Alías, A.; Jiménez Sánchez, M. (2013). Exclusión Social: Fundamentos teóricos y de la intervención. <i>Trabajo Social Global. Revista de Investigaciones en Intervención Social</i>, 3 (4), 133-156</p>
<p>Categoría 9: Cuerpo</p> <p>Esta categoría se evidencia en la escena donde Lacie se para frente al espejo a sonreír y ver como lo hacía, a su vez observa su cuerpo.</p>	<p>Autores usados en el análisis:</p> <p>Mejía, R. (2008). Las pedagogías críticas en tiempos de capitalismo cognitivo. <i>Revista Aletheia, revista de desarrollo humano, educativo y social contemporáneo. [Revista electrónica]</i>, Vol. 2, Número 2.</p>
<p>Categoría 9: Cuerpo</p> <p>El cuerpo está atravesado por la tecnoddependencia, ésta categoría se evidencia en la escena donde Lacie está trotando mientras tiene su celular al frente, ella intenta mantener la mejor posición, sea en el momento en que trota, o sea en el momento que descansa o se estira para generar buena imagen corporal e interactuar a través de sus redes y poder obtener alta calificación.</p>	<p>Autores usados en el análisis:</p> <p>Le Breton, D. (2006). <i>El sabor del mundo. Una antropología de los sentidos</i>. Buenos Aires: Nueva visión. (p.345).</p> <p>Le Breton, D. (1999). <i>Las pasiones ordinarias: antropología de las emociones</i>. Buenos Aires: Nueva visión.</p> <p>Sánchez, José. (2010). Cuerpo y tecnología. La virtualidad como espacio de acción contemporánea. <i>Argumentos (México, D.F.)</i>, 23(62), 227-244.</p>
<p>Categoría 10: Consumo</p> <p>Se puede ver en la escena donde Lacie le comenta a su amiga Naomi que va a separar el apartamento y que hará la transferencia, aún sin tener la calificación que debería.</p>	<p>Autores usados en el análisis:</p> <p>Lipovetsky, G. (2008). <i>Los tiempos hipermodernos</i>. Barcelona: Gedisa.</p> <p>García Canclini, N. (1995). <i>Consumidores y Ciudadanos. Conflictos Multiculturales de la Globalización</i>. Editorial Grijalbo, S.A. de C.V. ISBN 970-05-0586-3.</p>

<p>Categoría 11: Consumo tecnológico</p> <p>Se muestra cuando Lacie va donde el analista Hansen para que le dé el informe de los analistas sobre ella, pero él le aconseja que es mejor que se relacione con gente de mayor influencia, que llevará tiempo pero que cree que es alcanzable conseguir una calificación de 4.5, lo que se tardaría 1 año y medio.</p>	<p>Autores usados en el análisis:</p> <p>Coll, C. (2004). Psicología de la educación y prácticas educativas mediadas por las tecnologías de la información y la comunicación. Una mirada constructivista. <i>Sinéctica, Revista Electrónica de Educación</i>, (25), 1-24.</p>
<p>Categoría 12: Aceptación social</p> <p>Se ve cuando la señora Susan, le para a Lacie en el camino, y Lacie como desconfiada pero al fin decide aceptar, la señora Susan se muestra formal con ella, le pregunta que donde le queda fácil que la deje y que tiene tinto y whisky, seguidamente ve a lacie revisando su calificación y le pregunta si está viendo si ella es peligrosa, y la misma señora le responde y dice que no es la única, que con 1.4 debe ser una maniaca, Lacie le dice que parece a lo que responde la señora que normal, lacie le afirma que si, Susan agradece porque costo conseguirlo, comienzan a hablar de los puntos de lacie, de lo que le sucedió, de su calificación de 2.8 a lo que lacie refiere que era una calificación temporal y que va a revertirlo.</p>	<p>Autores usados en el análisis:</p> <p>Ramanaiah, N. V., & Martin, H. j. (1980). On the two-dimensional nature of the Marlowe-Crowne spcial desirability scale. <i>Journal o Personality Assessment</i>, 44(5), 507-514.</p> <p>Berger, S., Levin, P., Jacobson, L., & Millham, J. (1977). Gain approval or avoid disapproval: Comparison of motive in high need for approval scorers. <i>Journal o Personality</i>, 45(3), 459-468.</p>
<p>Categoría 13: Posición subjetiva</p> <p>“Ella estuvo ahí, sosteniendo mi cabello mientras yo vomitaba en medio del retrete... gracias por eso, siempre desee ser como tú y supongo que por eso me querías a tu alrededor”.</p>	<p>Autores usados en el análisis:</p> <p>Leff, E, & Elizalde, Antonio. (2010). <i>Sujeto, subjetividad, identidad y sustentabilidad. Polis (Santiago)</i>, 9(27), 7-12. https://dx.doi.org/10.4067/S0718-65682010000300001</p>
<p>Categoría 14: Aceptación social</p> <p>Naomi llama Lacie y le pide que no vaya a su matrimonio, le dice que ella no quiere un 2.6 en su boda que eso podría asustar a los invitados y bajar su puntuación, Lacie se da cuenta que Naomi tenía todo planeado ya que no podía tener a nadie por debajo de 4.</p>	<p>Autores usados en el análisis:</p> <p>Cegarra, José. (2012). Fundamentos Teórico-Epistemológicos de los Imaginarios Sociales. <i>Cinta de moebio</i>, (43), 01-13. https://dx.doi.org/10.4067/S0717-554X2012000100001</p>

<p>Categoría 15: Posición subjetiva</p> <p>“Tengo que ser parte de este juego, como todos ¿verdad? Porque así es como este maldito mundo funciona”.</p>	<p>Autores usados en el análisis:</p> <p>Leff, E, & Elizalde, Antonio. (2010). <i>Sujeto, subjetividad, identidad y sustentabilidad. Polis (Santiago)</i>, 9(27), 7-12. https://dx.doi.org/10.4067/S0718-65682010000300001</p>
<p>Categoría 16: Exclusión social</p> <p>Mientras camina Lacie se encuentra con Susan quien le ofrece ayuda pero Lacie no acepta ya que esta solo cuenta con 1.4 en su estatus, al final decide aceptar la ayuda, en el viaje Susan le pregunta a Lacie como se sintió gritar en el aeropuerto, Susan le cuenta que ella antes era un 4.6 pero su esposo contrajo cáncer y le conto que repartía 5 a todos los médicos y especialista y aun así no pudo ser ayudado por nadie y Susan decide hacer lo que quiere cuando quiere y como quiere y explica que fue como quitarse un peso de encima.</p>	<p>Autores usados en el análisis:</p> <p>Ferrante, C., & Ferreira, M. A. (2008). Cuerpo, discapacidad y trayectorias sociales: Dos estudios de caso comparados. <i>Revista de Antropología Experimental</i>, 403- 428.</p>
<p>Categoría 16: Exclusión social</p> <p>Cuerpos socialmente excluidos: conseguir la manera de cargar su auto y decide caminar y pedir que la lleven pero no es algo muy efectivo ya que es solamente un 2.8.</p>	<p>Autores usados en el análisis:</p> <p>Ferrante, C., & Ferreira, M. A. (2008). Cuerpo, discapacidad y trayectorias sociales: Dos estudios de caso comparados. <i>Revista de Antropología Experimental</i>, 403- 428.</p>
<p>Categoría 16: Exclusión social</p> <p>Lacie decide adquirir un auto rentado para llegar al matrimonio, pero gracias a su calificación tiene ciertos modelos restringidos, Lacie intenta mantener la calma pero Naomi la presiona porque no podrá llegar a la cena antes del matrimonio, en ese momento el auto pide ser cargado, se dirige hacia el encargado</p>	<p>Autores usados en el análisis:</p> <p>Ferrante, C., & Ferreira, M. A. (2008). Cuerpo, discapacidad y trayectorias sociales: Dos estudios de caso comparados. <i>Revista de Antropología Experimental</i>, 403- 428.</p>

<p>del lugar de carga para autos y le expresa que no puede conectar su auto debido a que es un modelo antiguo, el encargado le da 2 estrellas y no parece gustarle a Lacie.</p>	
<p>Categoría 16: Exclusión social</p> <p>Al momento de llegar al aeropuerto le dicen que el vuelo fue cancelado, le ofrecen un vuelo pero no lo puede aceptar porque es para personas con 4.2 y ella es un 4.1, Lacie insiste pero no se puede hacer nada, Lacie en medio de su cólera le pide a la secretaria que llame “al puto supervisor”, ella insiste en que la ayuden pero las personas cerca no lo ven de buena manera y es calificada con 1, llaman a seguridad y es castigada por intimidación y ofensa y le retiran un punto como castigo de manera temporal.</p>	<p>Autores usados en el análisis:</p> <p>Ferrante, C., & Ferreira, M. A. (2008). Cuerpo, discapacidad y trayectorias sociales: Dos estudios de caso comparados. <i>Revista de Antropología Experimental</i>, 403- 428.</p>
<p>Categoría 16: Exclusión social</p> <p>Lacie está lista para ir al matrimonio, pero inicia con un algunos eventos desafortunados, entre ellos está la discusión con su hermano quien le da una estrella y por culpa de esto la deja su taxi y es calificada con un punto por no llegar a tiempo y le toca esperar otro y recibe un punto de calificación a pesar de ser amable.</p>	<p>Autores usados en el análisis:</p> <p>Ferrante, C., & Ferreira, M. A. (2008). Cuerpo, discapacidad y trayectorias sociales: Dos estudios de caso comparados. <i>Revista de Antropología Experimental</i>, 403- 428.</p>
<p>Categoría 17: Felicidad</p> <p>se da cuando Ryan y Lacie tiene una discusión debido a la intensa búsqueda de Lacie por ser aceptada, Lacie le muestre el discurso a Ryan y este le dice que se está convirtiendo en sociópata porque esta está en la búsqueda de recibir 5 estrellas y le reclama el no poder tener una conversación normal y le reclama que quiera ser como las demás personas que solo quieren mostrar que son felices, así Lacie le dice que nunca había llevado a un hombre a su casa para que no vieran que</p>	<p>Autores usados en el análisis:</p> <p>Chul-Han, B. (2012). <i>La sociedad del cansancio</i>. Barcelona: Herder</p> <p>Csikszentmihalyi, M. (1997). <i>Fluir: Una psicología de la felicidad</i>. Buenos Aires, Argentina: Kairós.</p>

<p>solo cuenta con “Tres punto mierda”.</p>	
<p>Categoría 18: Posición subjetiva</p> <p>Ryan le reclama a Lacie que diga que quiere a Naomi luego de lo mucho que la hizo sufrir cuando eran pequeñas, a pesar de eso Lacie la defiende con la intención de asistir al matrimonio y así subir de estatus.</p>	<p>Autores usados en el análisis:</p> <p>Leff, E, & Elizalde, Antonio. (2010). <i>Sujeto, subjetividad, identidad y sustentabilidad. Polis (Santiago)</i>, 9(27), 7-12. https://dx.doi.org/10.4067/S0718-65682010000300001</p>
<p>Categoría 19: Aceptación social</p> <p>Este se da cuando Naomi le pide a Lacie que realice un discurso y expresa que en esta fiesta va a asistir personas con un puntaje igual o superior a 4.7 y Lacie ve este acontecimiento como la mejor oportunidad para subir su puntuación.</p>	<p>Autores usados en el análisis:</p> <p>Cegarra, José. (2012). Fundamentos Teórico Epistemológicos de los Imaginarios Sociales. <i>Cinta de moebio</i>, (43), 01-13. https://dx.doi.org/10.4067/S0717-554X2012000100001</p>
<p>Categoría 19: Aceptación social</p> <p>Se da cuando Naomi decide llamar a Lacie para proponerle que sea su dama de honor en ese momento le recuerda que de niñas habían planeado muchas veces su matrimonio y esta quiere que este a su lado.</p>	<p>Autores usados en el análisis:</p> <p>Cegarra, José. (2012). Fundamentos Teórico Epistemológicos de los Imaginarios Sociales. <i>Cinta de moebio</i>, (43), 01-13. https://dx.doi.org/10.4067/S0717-554X2012000100001</p>
<p>Categoría 20: Objetos informáticos</p> <p>Se da cuando Lacie decide publicar una foto de un peluche (SR. De trapo) y así llamar la atención de Naomi, proceso el cual se realiza desde su teléfono y le brinda alegría saber que Naomi responde de manera satisfactoria a su publicación en sus redes sociales.</p>	<p>Autores usados en el análisis:</p> <p>Warren, I. S. (2005). Redes sociales y de movimiento en la sociedad de información. <i>Nueva sociedad</i>, 77- 92.</p>
<p>Categoría 21: Tecnología</p>	<p>Autores usados en el análisis:</p>

<p>Es el mecanismo utilizado en todo el capítulo como medio de calificación de todas las personas que están a su alrededor.</p>	<p>Warren, I. S. (2005). Redes sociales y de movimiento en la sociedad de información. <i>Nueva sociedad</i>, 77- 92.</p>
<p>Categoría 22: Aceptación social</p> <p>Se visualiza cuando Lacie se encuentra con Bethany en el ascensor y le ofrece un croissant y es rechazada además de esto es puntuada con solo 3 estrellas.</p>	<p>Autores usados en el análisis:</p> <p>Cegarra, José. (2012). Fundamentos Teórico Epistemológicos de los Imaginarios Sociales. <i>Cinta de moebio</i>, (43), 01-13. https://dx.doi.org/10.4067/S0717-554X2012000100001</p>
<p>Categoría 23: Exclusión social</p> <p>Se visualiza cuando Lacie se encuentra con Chester (compañero de trabajo) y este le pide que lo califique para poder ingresar y esto es debido a que es 2.4.</p>	<p>Autores usados en el análisis:</p> <p>Ferrante, C., & Ferreira, M. A. (2008). Cuerpo, discapacidad y trayectorias sociales: Dos estudios de caso comparados. <i>Revista de Antropología Experimental</i>, 403- 428.</p>
<p>Categoría 24: Felicidad</p> <p>Este momento se da cuando Ryan (hermano de Lacie) se entera del lugar donde su hermana desea comprar casa y el comenta “nadie puede ser tan feliz”</p>	<p>Autores usados en el análisis:</p> <p>Chul-Han, B. (2012). <i>La sociedad del cansancio</i>. Barcelona: Herder</p> <p>Csikszentmihalyi, M. (1997). <i>Fluir: Una psicología de la felicidad</i>. Buenos Aires, Argentina: Kairós.</p>
<p>Categoría 25: Aceptación social</p> <p>Chester está en busca de ser aceptado por todo su grupo de trabajo mientras estos lo rechazan por su baja puntuación.</p>	<p>Autores usados en el análisis:</p> <p>Cegarra, José. (2012). Fundamentos Teórico Epistemológicos de los Imaginarios Sociales. <i>Cinta de moebio</i>, (43), 01-13. https://dx.doi.org/10.4067/S0717-554X2012000100001</p>
<p>Categoría 26: Felicidad</p> <p>Se evidencia cuando Lacie se encuentra con Bethany Jones en el ascensor y mantienen una conversación acerca de lo grandiosa que es su vida.</p>	<p>Autores usados en el análisis:</p> <p>Chul-Han, B. (2012). <i>La sociedad del cansancio</i>. Barcelona: Herder</p> <p>Csikszentmihalyi, M. (1997). <i>Fluir: Una psicología de la felicidad</i>. Buenos Aires, Argentina: Kairós.</p>

<p>Categoría 27: Aceptación social</p> <p>En el momento que Lacie realiza la publicación en sus redes sociales acerca del café recibe calificaciones de aceptación de sus “amigos” y ella responde con una expresión de alegría y descanso.</p>	<p>Autores usados en el análisis:</p> <p>Cegarra, José. (2012). Fundamentos Teórico Epistemológicos de los Imaginarios Sociales. <i>Cinta de moebio</i>, (43), 01-13. https://dx.doi.org/10.4067/S0717-554X2012000100001</p>
<p>Categoría 28: Felicidad</p> <p>Se puede observar cuando Lacie está en la cafetería y todos los presentes en este lugar dejan ver en sus rostros su posición de felicidad ante el mundo y más aún cuando Lacie realiza una publicación donde dice “¡Estoy en la gloria!” y todos las califican de manera satisfactoria, aunque a ella ni le gusta el café.</p>	<p>Autores usados en el análisis:</p> <p>Chul-Han, B. (2012). <i>La sociedad del cansancio</i>. Barcelona: Herder</p> <p>Csikszentmihalyi, M. (1997). <i>Fluir: Una psicología de la felicidad</i>. Buenos Aires, Argentina: Kairós.</p>
<p>Referencias a otras reflexiones sobre las categorías seleccionadas:</p> <p>Habermas, G. (2008). <i>la posmodernidad</i>. Barcelona: Editorial Kairós.</p>	<p>Personajes observados:</p> <p>Lacie, Shester, Susan, Naomi, Jack, Bethany.</p>
<p>Citas o Referencias:</p>	<p>Conceptos y/o posiciones expresadas por los personajes seleccionados:</p> <p>Se alcanza a visualizar desde posiciones de algunos personajes, que están en agrado y aceptan lo que sucede en la sociedad de Caída en picada, pero también hay una mínima cantidad que lo rechaza como por ejemplo la anciana del camión y Ryan el hermano de Lacie.</p>
<p>Postura del guionista:</p> <p>la postura crítica del guionista es ejemplificada de una manera exagerada mostrando una sociedad donde cualquier comportamiento es susceptible de ser calificado con una o cinco estrellas, donde muestra que la mayor parte del mundo</p>	<p>Ficha diligenciada por:</p> <p>Daniel Madrigal Lorena Ortiz Natacha Sánchez</p>

prefiere ser aceptado y vivir en una clase social alta donde se debe aparentar y estar preocupado constantemente por una puntuación.

Se presenta una aparente felicidad constante que sirve para conseguir una mejor puntuación. Se expone la importancia de la valoración social en los sujetos y como este puede modificar la identidad de cada uno. Los guionistas proponen ciertos interrogantes como, por ejemplo: ¿hasta qué punto el sujeto está pendiente de la valoración que recibe en redes sociales? ¿Cuál es la importancia de la imagen corporal en el mundo online?

Nombre del capítulo: San Junípero	Nombre de la serie: Black Mirror
---------------------------------------------	--------------------------------------------

<p>Descripción del capítulo:</p> <p>San Junípero, un pueblo, dos chicas, una historia de amor que intentara superar las barreras de lo inimaginable.</p>	<p>Descripción de la serie:</p> <p>Una serie que explora la tecnología y su importancia en la sociedad. Muy futurista, cada capítulo cuenta historias donde las redes sociales y lo mejor de la tecnología son los protagonistas, dejando una reflexión y aviso casi conspiranoico de una sociedad que se hunde cada vez más en este fenómeno.</p>
<p>Categorías observadas (numeradas):</p> <p>Ideal de felicidad, Aceptación social, Rechazo social, Realidad virtual, Orientación sexual, Miedo, Identidad virtual, Aprobación, Cuerpo, Identidad, Tecnología informática, Tecnología.</p>	<p>Descripción de la temporada:</p> <p>Quiere mostrar cual es el límite y hasta donde estamos dispuestos a llegar con el uso de las tecnologías, define el manejo del límite mostrando la frontera entre lo real y lo que no lo es, esto se logra ver en sus diferentes capítulos que son de lo más cotidiano aunque un poco llevados al extremo por situaciones que no se logran percibir en la actualidad, pero que se podrían dar luego.</p>
<p>Categoría 1: <i>Ideal de felicidad</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué te gustaría hacer? Algo que no hayas hecho antes. - son muchísimas cosas. - en San Junípero nos divertimos, aquí todo es posible. 	<p>Autores usados en el análisis:</p> <p>Margot, J. (2007). La felicidad. <i>Praxis Filosófica</i>, (25), 55-79</p>
<p>Categoría 2: <i>Aceptación social</i></p> <p>Yorkie está bailando con Kelly y se siente bajo presión cuando se da cuenta que todos en la pista la están mirando y sale huyendo y deja sola a Kelly.</p>	<p>Autores usados en el análisis:</p> <p>Cegarra, José. (2012). Fundamentos Teórico Epistemológicos de los Imaginarios Sociales. <i>Cinta de moebio</i>, (43), 01-13. https://dx.doi.org/10.4067/S0717-554X2012000100001</p>
<p>Categoría 3: <i>Rechazo social</i></p> <p>Esta escena se evidencia cuando Kelly llega fuera de la discoteca en el carro y al bajarse a quien primero se encuentra es a West esperándola, con quien ella ya había compartido en la discoteca una semana antes; al Kelly bajarse y verlo ahí ella lo primero que le dice rayos haces West, te daré la luz roja, por el hecho de él querer algo con ella, le dice que entonces pare</p>	<p>Autores usados en el análisis:</p> <p>Sánchez Alías, A.; Jiménez Sánchez, M. (2013). Exclusión Social: Fundamentos teóricos y de la intervención. Trabajo Social Global. <i>Revista de Investigaciones en Intervención Social</i>, 3 (4), 133-156</p>

<p>ya, y le pregunta que cuantas chicas cree que hay en San Junípero, él le dice que eso le da igual, pero Kelly insiste en que ella no es la única mujer que hay que hay muchas otras mujeres para él allá, ella no acepta lo que West quiere con ella, pues a ella no le interesa nada más con él de lo que pasó y por esto lo hace a un lado, fue solamente diversión el momento en que pasaron las cosas entre los dos.</p>	
<p>Categoría 4: Realidad virtual</p> <p>Esta categoría se observa en la escena en el momento cuando Kelly se accidenta luego de discutir con Yorkie, y al Kelly despertar ve que es Yorkie quien le está dando la mano para ayudarlo a pararse, cuando se van a tocar las manos, llegan las 12 de la noche e inmediatamente la conexión se acaba.</p>	<p>Autores usados en el análisis:</p> <p>Mejía, L., y Narcisa, J. (2012). Realidad Virtual, Estado del arte y análisis crítico. <i>Desarrollo de Software</i>. Universidad de Granada. p. 186.</p>
<p>Categoría 4: Realidad virtual</p> <p>Se evidencia en la escena donde en el mundo real, Kelly le pide a Greg que le permita conectarse con Yorkie antes de que se vaya, por 5 minutos, él le dice que igual podrá verla después porque ya no tendrá límites y estará en san junípero permanentemente, Kelly insiste a Greg para que le permita hacer eso, y sucede; al conectarse, las dos se encuentran en San Junípero, conversan sobre la partida de Yorkie, horas después de la boda y Kelly le propone que se case con ella en lugar de casarse con Greg y Yorkie acepta, en la conexión se casan y Yorkie parte.</p>	<p>Autores usados en el análisis:</p> <p>Mejía, L., y Narcisa, J. (2012). Realidad Virtual, Estado del arte y análisis crítico. <i>Desarrollo de Software</i>. Universidad de Granada. p. 186.</p>
<p>Categoría 5: Orientación sexual</p> <p>Se aprecia en la escena donde Yorkie luego de estar con Kelly le pregunta que cuando se dio cuenta de que le gustaban las mujeres, a esto Kelly le responden que también las mujeres, igualdad!, vuelve Yorkie a preguntarle que cuando se dio</p>	<p>Autores usados en el análisis:</p> <p>López, M. (2018). Diversidad sexual y derechos humanos. Comisión Nacional de los Derechos Humanos, ISBN: 978-607-729-427-6.</p>

<p>cuenta o que si siempre lo supo, Kelly le dice que tuvo esposo y que estuvo casada mucho tiempo, que siempre lo supo o que sentía atracción por otras chicas, colegas, amigas, algunas de ellas eran camareras y se enamoró pero jamás se animó y nunca hizo nada porque estaba enamorada de su esposo, sentía que lo amaba pero que el decidió no quedarse y ahora está sola y no piensa irse de ésta vida sin pasarla bien, solo quiere divertirse.</p>	
<p>Categoría 6: Miedo</p> <p>Esta categoría se evidencia en la escena donde Yorkie ingresa a Quagmire, aunque es un lugar donde la gente va a liberarse de todo y a expresarse sin límite y para ellos puede ser normal, a Yorkie le genera miedo el entrar allí y sale rápidamente.</p>	<p>Autores usados en el análisis:</p> <p>González, M. A. (2014). Metáforas y paradojas de los miedos en los sujetos docentes. <i>Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud</i>, 12 (1), pp. 355-370.</p>
<p>Categoría 7: Identidad virtual</p> <p>Escena donde Yorkie también habla de su realidad, del matrimonio con Greg, del tener que hacerlo más que por querer, así la familia no lo apruebe, ella está decidida a hacerlo.- Seguido ellas dos hablan acerca de la enfermedad de Kelly, del tiempo que le queda, Kelly dice que ya se le esparció por todo el cuerpo y que aunque le habían dicho hace seis meses que le quedaba tres meses de vida, ella asume de que ni siquiera saben nada, y que no se quedara en San Junípero, sino que se iba.- Con su esposo Richard, tuvo la oportunidad de quedarse en San Junípero, pero no quisieron hacerlo porque él tenía sus opiniones, sus ciertas creencias y no creía en otras y ese lugar entraba en eso segundo, ni de visita iba, ni la prueba había hecho.</p>	<p>Autores usados en el análisis:</p> <p>Muros, B. (2011). El concepto de identidad en el mundo virtual: el yo online. <i>Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado</i>, 14 (2), 49-56.</p>
<p>Categoría 8: Ideal de felicidad</p> <p>Se evidencia en la escena donde después de que Yorkie fallece, Kelly se conecta con ella y Kelly llega por ella a la playa en San Junípero y el rostro es de felicidad por el</p>	<p>Autores usados en el análisis:</p> <p>Margot, J. (2007). La felicidad. <i>Praxis Filosófica</i>, (25), 55-79</p>

<p>reencuentro en esa conexión, así Yorkie haya olvidado arreglarse para ver a Kelly, ambas se ven felices y disfrutan el momento mientras llega la media noche para esperar la próxima visita.</p>	
<p>Categoría 9: Aprobación</p> <p>Esta categoría se muestra cuando Yorkie después de una semana decide encontrarse con Kelly y acepta ir a la cama con ella, aún después de haberle dicho que estaba comprometida y después de haberle dicho que nunca había hecho nada como eso; decide estar con ella así no sepa hacer nada.</p>	<p>Autores usados en el análisis:</p> <p>Consentino, A., & Castro, A. (2008). Adaptacion y validación Argentina de la Marlowe-Crowne social desirability scale. <i>Interdisciplinaria</i>, 25(2), 197-216.</p>
<p>Categoría 10: Cuerpo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Yorkie ensaya diversos atuendos frente al espejo acordes con una determinada época - Kelly observa a Yorkie en el bar y le dice “ da gusto verte, la gente se esfuerza, por verse como deberían pero tú eres auténtica” - Kelly golpeó al espejo y no sangra 	<p>Autores usados en el análisis:</p> <p>Le Breton, D. (1999). <i>Las pasiones ordinarias: antropología de las emociones</i>. Buenos Aires: Nueva visión.</p> <p>_____ (2002). <i>Antropología del cuerpo y modernidad</i>. Buenos Aires: Nueva visión</p> <p>Pallasmaa, J. (2009). <i>The Thinking Hand, Existential and Embodied Wisdom in Architecture</i>. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, SL, 2012.</p>
<p>Categoría 11: Identidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kelly observa a Yorkie en el bar y le dice “ da gusto verte, la gente se esfuerza, por verse como deberían pero tú eres auténtica” - Kelly le dice a Yorkie “Sentimientos 	<p>Autores usados en el análisis:</p> <p>Solano-Alpizar, J. (2014). Las narrativas del desarrollo en américa latina y la nueva gramática social del neocapitalismo. Argentina: <i>Teoría e pesquisa</i>, 29- 46.</p> <p>Butler, J. (2002). <i>Cuerpos que Importan. Sobre los límites materiales y discursivos del "sexo"</i>. Buenos Aires:</p>

<p>maldito inconveniente, no estaba lista para ti, no estaba lista para querer algo”</p> <ul style="list-style-type: none">- Yorkie le dice a Kelly “si en serio nos conociéramos no te gustaría, no quiero que me veas porque te asustarías...”- Yorkie le dice a Kelly “ siempre sentí atracción por las mujeres, pero nunca hice nada porque deberás sentía que amaba a mi esposo”.	<p>Paidós.</p> <p>Díaz, Á., y González, F. (2005). Subjetividad: una perspectiva histórico cultural. Conversación con el psicólogo cubano Fernando González Rey. <i>Universitas Psychologica</i>, 4 (3), 373-383.</p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<p>Categoría 12: Tecnología Informática</p> <p><i>Realidad Virtual.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - En este capítulo podemos ver como dos mujeres se conocen en un contexto aparentemente normal y sienten una conexión amorosa, que les permite, vivir experiencias significativas, sin embargo es casi al final del capítulo, cuando nos damos cuenta que están interactuando en una “realidad virtual” llamada San Junipero. - En la escena Kelly dice “aquí nadie sabe ni la mitad de lo que hago” haciendo referencia a San Junipero - Si enserio nos conociéramos no te gustaría le dice Yorkie a Kelly - Ambas protagonistas se mueren en la realidad y “pasan” a vivir permanentemente en San Junipero - La escena final muestra como un brazo robótico conecta, desconecta y acomoda unas memorias usb que representan las personas en San Junipero dependiendo de las experiencias que están “viviendo” en ese momento. 	<p>Autores usados en el análisis:</p> <p>Augé, M. (2003), <i>¿Por qué vivimos?</i>. Barcelona: Editorial Gedisa</p> <p>Dewey, J. (1986). <i>La reconstrucción de la filosofía</i> (A Lázaro Ros, trad.). Barcelona: Planeta Agostino.</p> <p>Bauman, Z. (2003) <i>Comunidad En busca de seguridad en un mundo hostil</i>. Madrid, España: Siglo XXI.</p> <p>_____.2007). <i>Vida de consumo</i>. Fondo de Cultura Económica: México</p>
<p>Categoría 13: Tecnología</p> <p>Yorkie comienza a explorar otras épocas en el mismo bar en busca de Kelly (1980, 1996, 2002).</p>	<p>Autores usados en el análisis:</p> <p>Bauman, Z. (2003) <i>Comunidad En busca de seguridad en un mundo hostil</i>. Madrid, España: Siglo XXI.</p> <p>_____.2007). <i>Vida de consumo</i>. Fondo de Cultura Económica: México</p>

<p>Categoría 14: Realidad virtual</p> <p>Kelly rompe el vidrio del baño del bar luego de discutir con Yorkie, este instantáneamente se repara... sale en busca de Yorkie y se da cuenta que se encuentra en la orilla del techo de un edificio, se asusta y corre donde ella y le pregunta si tiene el dispositivo de dolor en cero.</p>	<p>Autores usados en el análisis:</p> <p>Mejía, L., y Narcisa, J. (2012). Realidad Virtual, Estado del arte y análisis crítico. <i>Desarrollo de Software</i>. Granada: Universidad de Granada.</p>
<p>Categoría 14: Realidad virtual</p> <p>Kelly cuenta con solo 3 meses de vida, pero ella no desea quedarse para siempre en San Junípero, ella desea morir como su esposo.</p>	<p>Autores usados en el análisis:</p> <p>Mejía, L., y Narcisa, J. (2012). Realidad Virtual, Estado del arte y análisis crítico. <i>Desarrollo de Software</i>. Granada: Universidad de Granada.</p>
<p>Categoría 15: Identidad virtual</p> <p>TCKR SYSTEMS... así se llama el lugar donde son descargadas las memorias de todas las personas que deciden ir a San Junípero por siempre, en este punto ya no son sujetos, se convierten en bases de datos que solo son almacenados en una nube y que pueden ser desechado en cualquier momento.</p>	<p>Autores usados en el análisis:</p> <p>Portillo Fernández, Jesús. (2016). <i>Planos de realidad, identidad virtual y discurso en las redes sociales</i>. Logos (La Serena), 26(1), 51-63.</p>
<p>Categoría 16: Identidad virtual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ahora quieres venderme lo genial de la eternidad. - Lo siento. - ¿Quieres pasar la eternidad en donde nada importa?... terminar como Wes, ¿Cómo esos desgraciados de Quagmire que intentas sentir algo? Adelante, pero yo paso, me voy. 	<p>Autores usados en el análisis:</p> <p>Portillo Fernández, Jesús. (2016). <i>Planos de realidad, identidad virtual y discurso en las redes sociales</i>. Logos (La Serena), 26(1), 51-63.</p>
<p>Categoría 17: Identidad virtual</p> <p>Cuando agonizaba, Richard agonizaba y le ofrecieron todo esto del tránsito, pasar a la eternidad en este puto cementerio...</p>	<p>Autores usados en el análisis:</p> <p>Portillo Fernández, Jesús. (2016). <i>Planos de realidad, identidad virtual y discurso en las redes sociales</i>. Logos (La Serena),</p>

pero me dijo “¿Cómo podría?”.	26(1), 51-63.
<p>Categoría 17 : <i>Identidad virtual</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Pero ahora vivo aquí. Quédate conmigo. - Estoy contigo ahora. - No me refería a eso. Haz el tránsito, cuando llegue tu hora... - Yorkie... - Quédate aquí conmigo - ¿no podemos disfrutar de esta noche? - Ya casi es media noche. En diez minutos te iras y te veré en una semana. - Sabes que solo vengo de visita. - Si, dos meses, ¿y luego? - No quiero hablar de eso. - Entonces desaparecerás. Puedes tener la eternidad - ¿la eternidad? ¿Qué significa eso? - Hasta que tú quieras. Puedes desconectarte sin más, no estas atrapada. Fíjate en esto, dios mío, tócalo. - Me voy. - No, escucha. Es real, esto es real y esto (Yorkie hace que Kelly le toque el rostro). 	<p>Autores usados en el análisis:</p> <p>Portillo Fernández, Jesús. (2016). <i>Planos de realidad, identidad virtual y discurso en las redes sociales</i>. Logos (La Serena), 26(1), 51-63.</p>
<p>Categoría 17: <i>Identidad virtual</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Yo no sabía si quería probar, pero... en fin... de no ser por este sitio, jamás habría conocido a alguien como tú. 	<p>Autores usados en el análisis:</p> <p>Portillo Fernández, Jesús. (2016). <i>Planos de realidad, identidad virtual y discurso en las redes sociales</i>. Logos (La Serena), 26(1), 51-63.</p>
<p>Categoría 17 : <i>Identidad virtual</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - -dijiste que no sabes cuánto te queda, no entiendo. - -me dijeron que tres meses. Se extendió por todas partes, dijeron tres meses hace más de 6 meses, así que, pues, ¿qué 	<p>Autores usados en el análisis:</p> <p>Portillo Fernández, Jesús. (2016). <i>Planos de realidad, identidad virtual y discurso en las redes sociales</i>. Logos (La Serena), 26(1), 51-63.</p>

<p>saben ellos?... esto no sabe a nada (cigarrillo)</p> <ul style="list-style-type: none"> - -pero ¿vas a quedarte después? - no, cuando se acabe se acabó - eso es estúpido, quiero decir ¿por qué? - por Richard. 	
<p>Categoría 17 : <i>Identidad virtual</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - -tuvimos la oportunidad de quedarnos en San Junípero... pero lo rechazo, no quería quedarse. - ¿Quién no quería quedarse? - tenía sus opiniones, había cosas en las que creía y cosas en la que no, y este sitio entraba en la segunda... no siquiera la visita de prueba. - Diablos. 	<p>Autores usados en el análisis:</p> <p>Portillo Fernández, Jesús. (2016). <i>Planos de realidad, identidad virtual y discurso en las redes sociales</i>. Logos (La Serena), 26(1), 51-63.</p>
<p>Categoría 17: <i>Identidad virtual</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Discutieron, se subió al coche. Tomo la carretera y pum - ¿y tenía 21? - Hace más de 40 años. - Lleva así prácticamente toda la vida, para ella, el sistema de San Junípero signífico muchísimo... ahora, hasta que nos deje y se quede de forma permanente, tiene un límite semanal de cinco horas. Me imagino que usted está igual. - Nos lo racionan. No se fían de dejarnos más tiempo. - Dicen que enloqueces si pasas demasiado tiempo ahí. No te levantas de tu asiento y no asocias cuerpo con mente. - Como si eso no pasara ya en todos los asilos. 	<p>Autores usados en el análisis:</p> <p>Portillo Fernández, Jesús. (2016). <i>Planos de realidad, identidad virtual y discurso en las redes sociales</i>. Logos (La Serena), 26(1), 51-63.</p>
<p>Categoría 18: <i>Ideal de felicidad</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - -todos nos miraban. - ¿nos miraban? - -sí, ya sabes a que me refiero. 	<p>Autores usados en el análisis:</p> <p>Margot, J. (2007). La felicidad. <i>Praxis Filosófica</i>, (25), 55-79</p>

<p>Dos chicas bailando...</p> <ul style="list-style-type: none"> -bueno, primero, la gente ahora es más relajada. Y segundo, vienen a parrandear, nadie te juzgará. 	
<p>Categoría 19: <i>Cuerpo</i></p> <p>Kelly y Yorkie fuera de San Junípero son dos ancianas, una con una enfermedad terminal y la otra en una cama gracias a un accidente, Kelly visita a Yorkie al hospital para conocerla, ambas son ancianas y sus cuerpos están en decadencia.</p>	<p>Autores usados en el análisis:</p> <p>Araiza, A. Gisbert, G. (2007). Transformaciones del cuerpo en psicología social</p>
<p>Categoría 20: <i>Aceptación social</i></p> <p>“La gente se esfuerza por lucir como creen que deberían, seguro porque lo vieron en una película”.</p>	<p>Autores usados en el análisis:</p> <p>Cegarra, José. (2012). Fundamentos Teórico Epistemológicos de los Imaginarios Sociales. <i>Cinta de moebio</i>, (43), 01-13. https://dx.doi.org/10.4067/S0717-554X2012000100001</p>
<p>Referencias a otras reflexiones sobre las categorías seleccionadas:</p>	<p>Personajes observados:</p> <p>Yorkie, Kelly, Wes</p>
<p>Citas o Referencias:</p>	<p>Conceptos y/o posiciones expresadas por los personajes seleccionados:</p> <p>Aunque al inicio Kelly no quería estar en San Junipero termina cediendo ante los deseos de Yorkie, mostrando una postura de aceptación.</p>
<p>Postura del guionista:</p> <p>Las postura del guionista nos deja ver con claridad la forma en como la tecnología ha permeado todo aquello que creíamos imposible como lo es la vida eterna, muestra la manera como se crean vidas e identidades a partir de la virtualidad, dejando ver como la sociedad aunque no tenga el poder de hacerlo ahora.</p>	<p>Ficha diligenciada por:</p> <p>Daniel Madrigal Lorena Ortiz Natacha Sánchez</p>

