



1.

2.

Laura Catalina Sanabria Rangel
Universidad Autónoma de Bucaramanga

La idea de este texto, a partir de la noción de ser que ha mutado y continúa haciéndolo en la era digital, será plantear la causa o los múltiples eventos que ocasionan dicha situación y una posición frente a las condiciones que genera, desde una serie de argumentos.

La relación del hombre con la naturaleza y su entorno ha sido, y continúa siendo, de subordinación. Desde siempre, los seres humanos han sobrevivido gracias a los elementos que toma de la tierra para poder hacer su existencia más sencilla, de lo contrario habría sido imposible. Desde lo tangible como el agua, a lo intangible como el aire; cada componente de este gran sistema permite y alimenta la existencia humana.

Es de esta forma como con el paso de los años, y especialmente por las demandas de las situaciones, los primeros homínidos fueron experimentando y moldeando objetos (en su mayoría de piedra) para la creación de utensilios que facilitarían tareas vitales como la caza. Es desde ahí que se comienza una transformación en las dinámicas de los individuos que se manifiestan en la modificación de las visiones de mundo a partir de las herramientas que permitieron el cambio y el desarrollo. Dichas concepciones de mundo de las que hablaba anteriormente, dadas principalmente por las relaciones de los sujetos con otros sujetos y con el mundo, dan paso para hablar del concepto de identidad.

La identidad en los sujetos es la capacidad de definirse y desde

Esto, como soporte de lo anteriormente planteado, lleva a hacer énfasis en que cada objeto que hace parte de nuestro entorno social se encarga de construir personalidad y características específicas de los individuos.

En el contexto actual de las sociedades contemporáneas, las tecnologías o TIC –Tecnologías de la Información en Comunicación–, entendiéndose por éstas todo el conjunto tecnológico de máquinas al servicio del hombre a partir de donde se están construyendo prácticas sociales distintas, pasan a ser piezas fundamentales a la hora de determinar las construcciones de mundo que realizan los sujetos. Al hablar del ser en la era digital, que se desarrolla desde plataformas o entornos materiales tecnosimbólicas, existe una fusión de estos artefactos con la cultura y los relatos producidos a partir de dichos medios. Es así como,

“(…) a diferencia de algunos analistas, también incluyo en el ámbito de las tecnologías de la información la ingeniería genética y su conjunto de desarrollos y aplicaciones en expansión (…) la biología, la electrónica y la informática parecen estar convergiendo e interactuando en sus aplicaciones, en sus materiales y, lo que es más fundamental, su planteamiento conceptual (…)”. (Castells, 1997. 56)

En este punto es fundamental el concepto de la “mente extendida” que propone el concepto de que la mente no está encerrada solamente en el cerebro, si no que se extiende a todos los elementos desde donde se posibilita la generación de saberes.

“Así, si calculamos nuestra declaración de renta con la ayuda de la calculadora nuestra ‘mente’ es ahora el cerebro más la calculadora,

ésta continuar haciéndolo. Es decir, los seres humanos a partir de los contextos en los que se desarrolla y las situaciones en las que se ve envuelto se desarrolla de maneras distintas. Es así como dos individuos, incluso que habitan el mismo colectivo, presentan comportamientos y características diferentes pues cada uno tiene vivencias distintas que por ende lo hacen ser una persona diferente.

Las construcciones identitarias adquieren cada vez con mayor fuerza el carácter de un juego de escenificaciones, un juego de construcciones y de combinaciones, de *pequeñas mezclas con los materiales disponibles, asentados en cada vez más en expresiones de carácter contextual*". (Castellano, 2006. 230)

3.

La metáfora que maneja Eduardo Kac en dicha obra muestra a los espectadores que el ser no es meramente un conjunto de apariencias físicas, o sociales, sino que termina deviniendo en un código (El ADN).

En tiempos donde los sujetos son mediados por lo digital o lo tecnológico, este artista hace una analogía sobre cómo las extensiones de nuestro cuerpo, desde los utensilios más simples; hasta las nuevas tecnologías, terminan siendo espacios que contienen al ser, más no el ser en sí mismo.

Desde los diversos escenarios digitales "*(...) la producción e intercambio de contenidos se ha transformado en constitutiva de nuestra actividad cotidiana, en una praxis social que forma parte del quehacer diario*". (Rodríguez, 2011. 18). Es así como existe un distanciamiento cada vez mayor en la diferenciación de la brecha de lo digital y lo social; es decir de lo virtual y lo real, donde todos los elementos que coexisten con los sujetos, por ejemplo los dispositivos móviles, un marca pasos, se convierten en elementos físicos que complementan al ser y en el primer ciclo de la condición de *cyborg*; concepto que reafirma lo anteriormente planteado sobre la expansión del ser, pero en esta ocasión ya materializado en objetos concretos que congenian con los individuos.

Otro concepto que es pertinente introducir desde las dinámicas

construyendo un continuo de operaciones mentales". (Casacuberta, 2006. 56)

Un ejemplo de este concepto es la obra "Historia natural del enigma" (2003-2008), por Eduardo Kac, que plantea la idea del *ser como código*, trabajada en sus obras. Dicha creación es un "plantanimal", o forma de vida manipulada por el mismo Kac, a la que nombró Edunia. Ella es creada a través de biología molecular y muestra una flor que en sus pétalos posee venas, como las humanas, por donde recorre el ADN del propio artista.

4.

Desde aquí se habla del *ello*, que es desde el autor, fundado en las pulsiones de vida y muerte –instintos– que tienen los sujetos.

Las necesidades tales como alimenticias, afectivas, sexuales y destructivas son las primeras en manifestarse en los individuos que posteriormente son mitigadas desde *el ego* que es instaurado por la cultura e instituciones ya establecidas. Éste es el encargado de la existencia de una sociedad organizada que mitiga dichas pulsiones del *ello*, en muchas ocasiones, catalogadas como malas.

A partir de estos dos conceptos nace el último: *el superyó*, que se comparado con un ideal de perfección que nace de una serie de pensamientos morales, éticos que son recibidos como "culturas aprobadas" –el ego–.

Es aquí que se genera un conflicto manifiesto en la dicotomía entre el placer y lo correcto (El *ello* y el *ego*), pero que tiende a ser "resuelto" en la era digital. Así como antes de encontrarse el ciberespacio y las tecnologías con los sujetos existía una doble moral entre lo que se decía y hacía por la presión ejercida entre los dos agentes ya planteados por Freud en las sociedades, con la incursión de estos nuevos medios como posibles contenedores del

que trae consigo la era digital es el del *avatar*: representación de cualquier cosa que se quiera ser desde los espacios virtuales.

La creación de cuerpos digitales que puede usarse para representar activamente un individuo en un mundo digital puede sonar como un dominio exclusivo de la ciencia ficción, pero de hecho es un negocio real y creciente. (...) Los espectadores llegan a sentirse emocionalmente unidos a sus avatares y proyectan unas alteridades idealizadas, complicando la interacción social en el ciberespacio a través de la identidad, el almacenamiento y la recuperación de cuerpos en una base de datos” (Kac, 2005.140-141)

En este punto es donde convergen todas las valoraciones manejadas a través de este texto desde tres conceptos manejados por el psicoanalista Sigmund Freud: El ego, el ello y el superyó.

Al comienzo se planteaba, desde la parte primitiva del hombre, los primeros contactos con los objetos del mundo que tenía y las necesidades que provocaron la manipulación de estos.

ser las personas encuentran un espacio dentro de las tecnologías para que el *alterego* se manifieste libremente.

En una sociedad demandante de individuos modelo que no es permisiva ante crisis de identidades o diversas manifestaciones de los seres que se consideren como correctas, se responde a los deseos y anhelos que tienen los individuos desde los nuevos elementos que va conociendo.

La digitalización del ser es un fenómeno latente, que aunque por muchos autores es planteado como la vía para la destrucción de la realidad real social por un mundo virtual y ficticio, se termina constituyendo como un nuevo espacio que encuentra el ser para desenvolverse.

Somos una nada, algo no tangible, una esencia que reside en diversos espacios materiales. Diría Kac: somos código que toma por morada objetos y espacios para *ser*. La razón misma de la existencia la veríamos resumida en que “(...) *con el conocimiento que el individuo adquiere de los objetos que se encuentran a su alrededor, tiene conciencia, asimismo, de su permanencia en este mundo.*” (Vargas, 2013. 8)Proposición que funda y causa el porqué de todo lo anteriormente esbozado.

Bibliografía

- Casacuberta Sevilla, D. (2006). *Las metáforas espaciales de la red y la acción política*. En Transversales. Volumen: 4. Madrid.
- Castellano, J. (2006). *Entre las identidades y las subjetividades: El dilema de ser contemporáneo*. En Pensar la Comunicación. Medellín, Colombia: Universidad de Medellín.
- Castells, M. (1997). *La sociedad red*. En La revolución de la tecnología de la información. Madrid, España: Alianza Editorial.
- Kac, Eduardo. *La historia natural del enigma*. Recuperado el 6 de mayo de 2013, de <http://www.ekac.org/nat.hist.enig.sp.html>
- Kac, E. (2005). *Telepresencia y bioarte. Interconexión en red de humanos, robots y conejos*. Murcia, España: Cendeac
- Los primeros utensilios*. Recuperado el 6 de mayo de 2013, de <http://www.oocities.org/gabylogo99/utensilios.html>
- Rodríguez, N. (2011). Discursos y narrativas digitales desde la perspectiva de la museología crítica. *Revista Museo y territorio No. 4*. Málaga, España.
- Vargas Prado, C. *Sigmund Freud: Historia y desenvolvimiento de la teoría psicoanalítica*. Recuperado el 6 de mayo de 2013, de <http://www.encuentropsicoanalitico.com/s1/SIGMUNDFREUD.pdf>