

La Sociedad de la interfaz

Guillermo García Santos
Universidad Carlos III de Madrid

Resumen. Los avances tecnológicos y técnicos, sobre todo los digitales, han acelerado las transformaciones sociales y han supuesto un cambio de paradigma social, político y cultural. La sociedad de la interfaz hace referencia a este nuevo paradigma social. Este concepto alude a la idea de la sociedad del espectáculo de Guy Debord, así como la asimilación e integración de las tecnologías de la información y comunicación, de las digitales y virtuales en la vida cotidiana del ser humano en las sociedades industriales contemporáneas. La información y los datos digitales, las imágenes, las redes sociales digitales están conquistando nuestra realidad cotidiana, condiciona y articulan la subjetividad humana, así como la forma de relacionarse del sujeto consigo mismo y con su entorno. Entender como la tecnología atraviesa al ser humano y a las sociedades globalizadas es clave para comprenderlas, así como para comprender nuestro momento histórico.

Palabras clave: digitalización; internet; sociedad de la interfaz; tecnología; virtual.

The Society of the interface

Abstract. Technological and technical advances, especially digital ones, have accelerated social transformations and have led to a change in the social, political and cultural paradigm. The interface society refers to this new social paradigm. This concept alludes to the idea of Guy Debord's spectacle society, as well as the assimilation and integration of information and communication technologies, both digital and virtual, in the daily life of human beings in contemporary industrial societies. Digital information and data, images, social networks are conquering our daily reality, conditioning and articulate the human subjectivity, as well as the subject's way of relating to himself and his environment. Understanding how technology comes up the human being and globalized societies is key to understand them, as well as to comprehend our historical moment.

Keywords: digitization; internet; society of the interface; digital technology; virtual.

Sumario. 1. Introducción. 2. La sociedad de la interfaz. 3. Lo social de la interfaz: hiperconectividad virtual. 4. Síntomas de la interfaz: informatización, tecnologización, digitalización y dataísmo. 5. Ideología dominante era de la información. 6. Sujeto virtual. 7. Desorientación virtual. 8. ¿Futuro? 9. Conclusión. 10. Referencias.

Introducción

No cabe duda de la profunda transformación experimentada por la sociedad contemporánea, en gran medida, es debida a la mediación de la tecnología digital sobre la realidad. A comienzos del XXI se produjo un crecimiento tecnológico exponencial que cambió radicalmente el perfil de la sociedad, originando lo que podría denominarse sociedad de la interfaz. Durante el final del siglo XX y la primera década del siglo XXI se produjo una mutación en la relación del ser humano con la tecnología y la técnica digital. Hoy, lo virtual y lo digital se apoderan de lo real, la vida cotidiana está atravesada por la tecnología en todos los ámbitos humanos desde las relaciones, el consumo, los videojuegos, la música, la moda, los movimientos y estructura sociales hasta el arte y la política, dejando de ser una mera herramienta para convertirse en un punto focal, un dispositivo de poder. En la actualidad, la tecnología y la técnica son la expresión de las estructuras sociales, hasta tal punto que “hablar de tecnología es hablar de sociedades” (Seymour, 2020, p. 15). Por tanto, para poder comprender nuestro tiempo y nuestra sociedad y percibir la importancia que tiene la tecnología en la realidad y la vida cotidiana es necesario explorar el impacto social, cultural y político de las tecnologías digitales tienen como medios formales, analizar la forma en la que virtual y digital se incrusta en la experiencia humana de las sociedades industriales contemporáneas.

Sociedad de la interfaz

La sociedad de la interfaz hace referencia al tipo de sociedad en la que vivimos, una sociedad altamente espectacularizada, fetichizada y mediatizada por la tecnología y lo digital. Esta sociedad regida por la hipertecnologización, el hiperindividualismo y la hiperconectividad –así como por las lógicas de la inmediatez y de consumo– es, así mismo, una sociedad mediada por los dispositivos digitales, las redes sociales y las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Las TIC han supuesto una transformación radical y total de la vida, no solo a nivel social sino también físico, han alterado la percepción del espacio y del tiempo, puesto que en la actualidad las TIC, las redes sociales digitales, los programas informáticos y las plataformas “son ya objetos técnicos, no herramientas ni simples máquinas, que están modificando o «reingenierizando» empresas, administraciones y nuestra vida cotidiana” (Broncano, 2019, p. 48). Esto ha provocado una nueva conformación del mundo, la vida pasó a estar regida por el flujo constante de imágenes, productos, datos e información y, en consecuencia, por la lógica de la inmediatez, el individualismo y el deseo.

La idea de sociedad de la interfaz alude, por un lado, a la idea del espectáculo planteada por Guy Debord (2015) en la Sociedad del espectáculo y, por otro, a la de interfaz que se refiere precisamente a esta mediación de la tecnología y de lo digital en todas las dimensiones de la vida humana. El reino de lo digital está incrustado en la vida cotidiana, afectando las experiencias, capacidades y conocimiento, limitando y construyendo la realidad. En la actualidad, “la vida pública es producida masivamente por estos programas todo tipo de interfaces se introducen en la conciencia íntima del tiempo de cada vida” (Stiegler, 2002, p.280). Hoy, por tanto, lo virtual y lo real no son dimensiones separadas y diferenciadas, sino que están intrincadas. Lo real y lo virtual se han integrado, son una esfera indiferenciada y simbiótica.

Nuestra sociedad es una sociedad espectacularizada, es decir, es mera apariencia ya que el espectáculo se concibe como “la afirmación de la apariencia y la afirmación de toda vida humana, o sea social, como simple apariencia” (Debord, 2015, p. 40). Pero no solo es mera apariencia, sino que, además, en la actualidad, todo es datificable y mercantilizable, todo tiende a la virtualidad y se vuelve más volátil, superfluo y vaporoso,

cada instante, al momento de suceder, ya se ha desvanecido. Es decir, la nuestra es una sociedad donde todo se convierte en imagen-dato, y donde todos somos parte del espectáculo, el cual intenta “llenar el vacío de la sutura fallida: la ausencia misma de una sutura final del plano subjetivo [...], de un plano suplementario que volviera a anclarlo en una personalidad diegética, hace que este plano se convierta propiamente en el objeto sublime metafísico” (Žižek, 2018, pp. 66-67).

Cada vez vivimos más encerrados en el simulacro, en la realidad virtualizada, donde parece que es más importante lo que sucede en el mundo virtual que lo que pasa en el mundo real. La sociedad de la interfaz se basa en una relación simbiótica entre lo tecnológico y virtual y lo humano y social. Esto se debe a que, la interfaz, por su parte, es un modelo matemático de programación relacional, que relaciona y conecta diferentes sistemas reales o virtuales, digitales o analógicos. Es un espacio de conectividad virtual inherente al ser humano, que se ha ido enraizando en lo humano y convirtiéndose en una extensión de este. Hoy, las relaciones, interacciones y estructuras sociales se dan a través de la interfaz. Bernard Stiegler (2002, p. 274) afirma que “los interfaces movilizan y relacionan memorias de todo tipo, entre las que se operan injertos, transferencias, traducciones y trasplantes. Una gran diversidad de equipos constituidos por soportes, redes, programas e interfaces recopila, trata y difunde una gran diversidad de memorias” e información. La interfaz, por tanto, es similar al concepto de masa de Jean Baudrillard pues sería aquello que aprehende e impregna todos los símbolos y significados, que

absorbe toda la energía de lo social, pero no la refracta. Absorbe todos los signos y todo el sentido, más ya no devuelve ninguno. Absorbe todos los mensajes y los digiere. Devuelve a todas las preguntas que le son dirigidas una respuesta tautológica y circular. (Baudrillard, 1978, p. 135)

Demanda espectáculo, recubriendo la realidad y ocultando el vacío existencial y subjetivo propio de nuestro tiempo por medio de simulacros falsos y aparentes que están realmente vacíos de contenido, falsificándola y virtualizándola. Esto conlleva la simulación espectacularizada de la realidad. No es una mera imitación de la realidad, sino una imagen ficticia, un simulacro que recubre la realidad, falsificándola y virtualizándola, creando, en definitiva, una nueva realidad simulada que oculta el vacío existencial y subjetivo propio de nuestro tiempo. Y, en consecuencia, produciendo una simulación de una realidad que no existe, pero que se ha vuelto real. Lo virtualidad, en este contexto de la sociedad de la interfaz, es un “espacio que vemos en la pantalla de la interfaz, este universo de signos e imágenes fascinantes por el que podemos deslizarnos libremente, el universo proyectado en la pantalla que crea una falsa impresión de «profundidad»”. (Žižek, 2018, p. 172)

Aunque tal vez deberíamos plantearnos si, en la actualidad, tal impresión es realmente falsa, dado que la tecnología y la técnica –un híbrido entre lo natural y lo artificial, entre lo social, cultural y lo humano, entre lo consciente y lo inconsciente– son intrínsecas al ser humano, son el resultado de su ingenio, sus necesidades, sus gustos, sus preferencias, sus elecciones, sus cualidades y sus esfuerzos. Los avances tecnológicos y técnicos son algo esencialmente humano y social, por ello es por lo que no se deben intentar comprender por separado, pues intervienen en las relaciones sociales. No se puede comprender la actualidad separando ambas esferas, la tecnología media en la dimensión humana y la dimensión humana es el origen de todo avance técnico, son inseparables. La relación entre lo técnico y tecnológico y lo humano es “transductiva (una relación que constituye sus términos, donde un término no puede existir sin el otro, donde los términos son co-constituyentes). Hombre y técnica son indisociables” (Stiegler . 2002, p.8). Esta

confluencia entre lo tecnológico y lo humano supone una transformación de la percepción y captación de la vida.

Hoy lo que define propiamente lo humano y lo social es la presencia absoluta de lo virtual y lo digital, de internet, las TIC y los dispositivos digitales. Todo ello da acceso a un mundo virtual, al simulacro que, a pesar de no ser el mundo real y aunque la diferencia cada vez está más difuminada, se ha tornado crucial para el ser humano. Nuestro mundo espectacularizado y virtualizado es un mundo dominado por las imágenes, datos y signos precarios por las simulaciones, donde se produce una virtualización de realidad y el simulacro se torna real. En un espacio donde se crea una relación íntima e intensa con la tecnología, transformando nuestra relación con el mundo y modificando las experiencias. En tanto que la tecnología digital se introduce más en la vida lo real se desfigura y distorsiona. La tecnología crea un espacio dialógico entre uno mismo y lo virtual.

Lo social de la interfaz: hiperconectividad virtual

Es evidente que lo social se ha transformado, debido a que las redes sociales están reformateando nuestras vidas interiores, ya que tanto la tecnología digital y el individuo se enlazan y “se vuelven inseparables, las redes sociales se vuelven idénticas a los «social» en sí mismo. (...) ya no hay más «social» fuera de las redes sociales” (Lovink, 2019a, pp. 14-18). Ahora, “lo social es la capacidad colectiva de imaginar a los sujetos conectados como una unidad temporal” (Lovink, 2019b), una conectividad que también tiene un lado oscuro, pues vuelve todo mucho más fluido, etéreo y superficial; no solo estamos conectados nosotros con los demás usuarios, todo lo que se encuentra en la red, en la nube, está conectado, todo es accesible y manipulable.

La tecnología, los medios de comunicación, las redes sociales, las TIC son la expresión más exacerbada de la sociedad de la interfaz, crean, condicionan, median y articulan las estructuras y los modos de interacción social, las relaciones entre ellos mismos y con el mundo. Son medios socialmente antagónicos que deshabilitan y aíslan en vez de unir, ya que conectan a quienes las utilizan, “conectan a quienes las usan en una serie de relaciones entre sí y con el mundo que los rodea” (Seymour, 2020, p. 15), pero al mismo tiempo, desplazan y excluyen a aquellas personas que están desconectadas. La hiperconectividad no solo hace referencia a una conectividad excesiva, sino a una situación en la que los elementos de un conjunto se encuentran unidos por redes virtuales de comunicación bidireccionales de naturaleza diversa. Y es, precisamente, este proceso de conexión global el que relaciona todo con todo, mediando en la dimensión social, transformando la manera de crear vínculos y de relacionarse con los demás y con el entorno.

En este sentido, las redes sociales, las plataformas y las aplicaciones no son una simulación de lo social, no son un simulacro. Lo que nos atrae de lo digital es la sensación de inmediatez, de control, de plasticidad, así como el flujo constante e infinito de información, imágenes o demás contenidos. Todo parece estar a nuestro alcance, en cualquier lugar y en cualquier momento. Se produce una especie de implosión de lo social en los dispositivos digitales. Parece que el mundo está encerrado en ellos y está a nuestro servicio. Al interactuar con los dispositivos como si fuera el mundo real, este queda oculto. No enmascaran lo real, sino que son la realidad misma.

En nuestra sociedad virtualizada y espectacularizada la tecnología media en la comunicación de las personas con los demás y con la realidad misma a través de los dispositivos digitales y las pantallas. Es decir, las relaciones, interacciones y estructuras sociales se dan a través de lo que en informática y telecomunicaciones recibe

precisamente el nombre de interfaz. Una interfaz que abre las puertas a un mundo soñado durante décadas y que, por fin, está al alcance de la mano, a un simple clic de distancia.

Las distancias desaparecerán (podré comunicarme al instante por teleconferencia con cualquier parte del globo); cualquier información, ya sea texto, música o vídeo, será inmediatamente accesible a través de la interfaz. Sin embargo, el reverso de esta suspensión de la distancia que me separa de cualquier extraño en la otra punta del globo es que, como consecuencia de la desaparición gradual del contacto con la «realidad» física del otro, un vecino dejará de ser un vecino, y se verá progresivamente reemplazado por un espectro en la pantalla; la disponibilidad general provocará una claustrofobia insoportable; la gente experimentará el exceso de elecciones disponibles como una imposibilidad de elegir; la comunidad universal directamente participativa será aún más excluyente con aquellos que no puedan acceder a ella. (Žižek, 2018, p. 209)

Por otro lado, la hiperconectividad nos acerca y nos relaciona con personas, por medio de gustos, preferencias u opiniones comunes o similares, con las que de otra manera no podríamos interaccionar. Es decir, sí que puede ser la base para crear una verdadera comunidad. La red y esta forma de hiperconexión crea relaciones más individualizadas, ya que las conexiones de la red se articulan sobre posiciones concretas y particularizadas, cada sujeto detrás de su dispositivo, detrás de las pantallas, las cuales están diseñadas para ser utilizadas por un solo sujeto; sin embargo, estas posiciones individualizadas al verlas de manera conjunta dan una imagen ilusoria de una multitud orgánica conectada y relacionada, es un simulacro de una comunidad.

En la sociedad de la interfaz todo está conectado, la red crea conexiones entre nodos aislados. Sin embargo, en torno a la conexión que se crea podemos enfrentarnos a una paradoja que genera la hiperconectividad, sobre todo, en torno a la idea de individuo y de comunidad, figura del Otro. La relación con el Otro se vuelve mucho más contradictoria y paradójica en nuestro tiempo. Pues implica, en cierta medida, la desaparición del otro y, por tanto, un sujeto ontológicamente perdido y desorientado. Y es, precisamente por ello, por lo que estamos compulsivamente conectados y en comunicación constante. La desaparición del otro y esta forma de conexión e interaccionar nunca será satisfactoria, sino todo lo contrario, acentuará la sensación de soledad y de pérdida. Es decir, conlleva una compulsividad y acelera la necesidad de lo inmediato.

Esta hiperconectividad que caracteriza a nuestro entorno es una consecuencia de su elevado grado de dependencia de los medios de comunicación digitales: correo electrónico, redes sociales, mensajería instantánea, teléfonos inteligentes e Internet. Es altamente difícil oponerse a ello, aun siendo conscientes de que, hoy en día, la práctica totalidad de nuestras acciones son almacenadas y monitoreadas, convertidas en información, en datos.

Síntomas de la interfaz: informatización, tecnologización, digitalización y dataísmo

Cada usuario deja una huella rastreable de forma que ya no es solo que sea vigilada, es que sus gustos, sus preferencias, su posición geográfica, sus opiniones, es decir, toda acción que haga en la red queda registrada y almacenada. Son los propios usuarios – constantemente dispuestos a compartir su vida– quienes generan la información, pero al hacerlo pierden su facultad de poseerla. El usuario genera la información, pero no puede aprovecharse de ella, no es dueño de su valor productivo, no es capaz de extraer su valor real.

Los diferentes hipervínculos encontrados en una página web, plataforma digital o red social reconducen y dan acceso a otros contenidos, a otra información o a otro espacio digital, en donde es posible seguir consumiendo y generando datos¹. Y esta estructura de retroalimentación crea un sistema de canalización de los flujos vitales que somete al individuo; genera un nuevo sujeto descentrado y desencajado que tiene la necesidad ya no solo de consumir, sino también de producir. El individuo de la sociedad de la interfaz es un individuo enfocado al consumo narcisista que, además, consume lo que él mismo ha producido. Se genera, así, un escenario que impone la necesidad no solo de consumir, sino también de crear contenido. En consecuencia, origina sujetos que se rigen por las lógicas de producción y consumo, neuróticos, orientados hacia la banalidad y la apariencia, más preocupados por la imagen y la representación, que por los hechos.

Es más, podría afirmarse que los datos sustituyen a los hechos, que la información circula en un espacio hiperreal, sin referencia alguna a la realidad. “Las *fake news* son informaciones que pueden ser más efectivas que los hechos. Lo que cuenta es el efecto a corto plazo. La eficacia sustituye a la verdad” (Han, 2021) y todo ello se encuentra al servicio del principio del beneficio, de la rentabilidad económica y de la clase dominante que ostenta el poder.

Nuestra era de la información no se rige por la posesión, sino por el acceso digital y la apariencia. Todo parece más accesible, solo se debe saber buscar en internet, sin embargo, la accesibilidad solo es posible si a lo que accedemos es consumible o datificable. La digitalización aprehende y captura el mundo, reduciéndolo tanto a mera apariencia, como a “simples” datos. Además, en la sociedad de la interfaz, ambas cosas están relacionadas, lo perceptible y material, es simplificado en términos matemáticos, es digitalizado y reducido y convertido en imágenes y datos; pero al mismo tiempo lo virtual, lo digital, posee una base material y traspasa la frontera de lo virtual, es decir, implica una materialidad. Por ejemplo, no podemos olvidar que las imágenes digitales son una representación datificada, es información numérica sintetizada y ordenada de una determinada forma.

El proceso de digitalización está conduciendo hacia una sociedad hiperreal, en la que dominan los datos y la apariencia, donde estos reproducen una realidad medida totalmente por lo tecnológico y lo digital, así como acelerando el proceso de hiperindividualización, la tecnologización y digitalización del mundo ha implicado la reducción del individuo a meros datos e imágenes, que nos definen tanto social como económica, biológica y políticamente. Por otro lado, la digitalización de todas las dimensiones humanas implica una desmaterialización, volviendo todo más superfluo reduciéndolo a información. Debido a ello, la comunicación digital es una comunicación descorporeizada y deshumanizada, ya que incluso cuando nos relacionamos con otras personas lo hacemos de manera más indirecta, por medio de mensajes, ya sean de texto o de voz, las llamadas han pasado a un segundo plano. La descorporeización es uno de los factores que provocan el debilitamiento de la comunidad tradicional, ya que la comunidad posee intrínsecamente una condición física.

En la era de la información actual se genera una pérdida y desorientación vital debidas a la saturación que sufrimos, debido al flujo constante de imágenes y de información en los dispositivos digitales, en las pantallas, en las redes sociales, plataformas digitales provoca una desorientación. Ello provoca y demanda una atención constante, la cual, sin embargo, no requiere ni demanda concentración, únicamente contemplamos y atendemos sin reflexión ni intención. Es decir, la sobreinformación, generada por los medios sociales y de comunicación y el flujo constante de imágenes, posts e informaciones, al que estamos

¹ Por datos digitales se hace referencia a información, hechos, acontecimientos, actividades, movimientos, eventos captados, grabados, sintetizados y registrados, son material en bruto.

expuestos satura e insensibiliza. No se puede procesar todos los eventos, acontecimientos e información. En parte se debe a que los pseudoeventos no hay cronología, ni desarrollo ni principio, ni nudo, y mucho menos final.

La hiperconectividad está estrechamente ligada a la hiperestimulación. Hoy en día el sujeto está sobreestimulado, a causa de la exposición a un flujo constante de información, imágenes y eventos, a un flujo continuo de estímulos neuronales, pero al mismo tiempo, se encuentra aislado y separado de la presencia de los demás individuos. Es un sujeto hiperestimulado e hiperconectado, que, sin embargo, a la vez se encuentra solo detrás de la interfaz. Sin embargo, la interfaz es contradictoria y paradójica, pues revela las estructuras de poder, al tiempo que reducen al individuo a mero instrumento, a meros datos, a ser un sujeto e hiperindividualista, pasivo y descentrado orientado hacia el consumo.

Esta aceleración consumista es el efecto de la utilización de los datos digitales como recurso esencial dentro de la economía global. Ya no solo son una forma de actualizar y optimizar la producción de empresas y negocios tradicionales, sino que los avances tecnológicos, la sociedad de la información y las plataformas digitales han generado nuevas industrias y mercados basados en la extracción y aprovechamiento de los datos derivados de la actividad cotidiana de los usuarios en la Red.

Cada imagen, dato, información, cada acción, interacción o reacción virtual posee un valor cuantitativo. Incluso las personas, pues en esta época, más que nunca, somos seres cuantificados, valemos lo que valen nuestros datos. Por lo tanto, somos sujetos-información, es decir, somos lo que dice que somos y valemos la información que hay de nosotros en la red. Somos seres cuantificados, nuestro valor social depende del valor de los datos que generamos, de los seguidores, de las visualizaciones o de las reacciones. Los datos, y la información registrada en ellos, son más importantes que los hechos, que el conocimiento, la experiencia o los acontecimientos en sí, pues todo ello que reducido a datos y si no quedado registrado en los datos, se podría decir que, no son nada. La vida social de un individuo puede ser reducida a su valor cuantitativo, somos una estadística, todo se cuantifica. Las relaciones que se dan en la sociedad de la interfaz se producen como una función de la *relational data*, como si fueran parte de una base de datos relacional. Sin embargo, no podemos ni debemos reducir al sujeto a sus imágenes y datos, no es un mero sujeto-online. Lo público, lo social, lo colectivo, actualmente es una base de datos repleta de sujetos datificados, de usuarios.

Los datos que generamos al contar nuestra propia vida, al compartir, subir o relacionarnos son utilizados bajo la lógica del consumo y el principio de beneficio económico, pues son una forma de saber lo que queremos y ofrecemos un producto o servicio, así como manipular nuestra opinión o pensamiento. El Big Data prácticamente no tiene limitaciones, es un sistema de vigilancia absoluta, no se olvida, no tiene ángulos muertos, registra cada uno de los movimientos, acciones e interacciones digitales. La información y los datos no solo se limitan a imágenes ni textos, sino que son extraídos de todo tipo de acciones, como búsquedas o relaciones sociales. Los datos son utilizados bajo la lógica del consumo y el principio de beneficio económico, pues son una forma de saber lo que queremos y ofrecemos.

El poder del Big Data se asienta en otra de las características de la sociedad digital de la interfaz, en la participación masiva de cualquiera que disponga de un dispositivo digital. La participación masiva se debe a la facilidad de acceso y al proceso de hiperconectividad. Esto conlleva una producción comunicativa que se reconfigura dentro del sistema capitalista. Sobre todo, en las redes sociales como Facebook, Twitter o Instagram, las cuales son algunas de las plataformas y aplicaciones que reflejan esta problemática. En estos espacios sociales todos tienen el mismo poder y espacio, pero al

mismo tiempo sirven como forma para dominar y someter, ya que no deja de ser una máquina social, para controlar y vigilar, pues informamos de nuestro estado en cada momento, o para apoderarse de los datos que los usuarios han generado y poner extraer rentabilidad económica. Es decir, quien posee más información y datos de los usuarios es quien ostenta el poder. Sin embargo, actualmente existe una sobreinformación y una cantidad de datos excesiva, y mucha de esta información y de esos datos se convierten en basura digital, que puede incluso sobrecargar los sistemas. Es por ello por lo que el análisis de datos en la actualidad se ha tornado vital. La tecnología de la información está diseñada para vigilar, mediar, registrar y someter, también ayuda a manipular, interceder y predecir las futuras acciones o acontecimientos.

El resultado global es un absoluto dominio de todas las dimensiones de la vida humana por el Big Data, el fenómeno de los datos masivos, infiltrados no solo en los sectores tecnológico o científico, sino introducidos en todas las esferas de la vida cotidiana, incluso en el ámbito más personal. El análisis, el registro y las bases de datos que sustentan este fenómeno se han revelado como herramientas socialmente muy útiles, por ejemplo, como instrumento de optimización de sistemas informáticos médicos o de transporte o como almacenamiento total de información; como defiende Han el Big data domina mediante un poder amable:

Actualmente el poder inteligente, amable, no opera de frente contra la voluntad de los sujetos sometidos, sino que dirige esa voluntad a su favor [...]. Se esfuerza en generar emociones positivas y explotarlas. Seduce en lugar de prohibir [...]. El poder inteligente se ajusta a la psique en lugar de disciplinarla y someterla a coacciones y prohibiciones. No nos impone ningún silencio. Al contrario: nos exige compartir, participar, comunicar nuestras opiniones, necesidades, de sesos y preferencias; esto es, contar nuestra propia vida. (Han, 2017, p. 29)

El poder en la sociedad de la interfaz es un poder afirmativo y permisivo, no se ejerce tanto por la fuerza y el sometimiento físico, sino por un control suave y flexible. Sin embargo, y a pesar de que los Big Data constituyen un sistema de vigilancia absoluta, que no omite nada, que olvida nada -lo que favorece el control, la vigilancia y la manipulación-, solo reflejan de manera correcta un momento determinado, pueden ayudar a predecir, según los datos ya obtenidos, pero no son capaces de prever lo que sucederá. Y esto es acorde con la conformación del mundo derivada de la digitalización y la tecnologización, un mundo en el que se vive el momento y lo aparente, que no trasciende al futuro y un futuro que es, por tanto, impredecible.

Ideología dominante era de la información

La tecnología, las redes sociales, las plataformas, los algoritmos no son neutrales ni imparciales, sino que la política de la información posee aspectos discriminatorios y opresivos. La ideología dominante subyace y se oculta en los algoritmos, en los datos, en el diseño de las plataformas, de las redes sociales y de las aplicaciones y en las TIC, es decir en todo el folklore de los medios digitales.

En la actualidad, no solo las redes sociales modifican y articulan las dinámicas y relaciones de poder y sociales existentes, sino que, también genera nuevas dinámicas y estructuras de poder. Es por ello por lo que las redes que generan los medios de comunicación de masas basados en la tecnología de la información deben ser entendidos como estructuras de poder por medio de la instrumentalización de la información. Los dispositivos digitales canalizan los flujos vitales, sometiendo al sujeto.

Nuestra era es una era donde Internet, las redes sociales y los dispositivos digitales tiene un poder hegemónico y sujetos a una ideología. En este sentido, las redes sociales e internet son ideológicas en el sentido althusseriano puesto que vertebran las relaciones sociales del sujeto y lo sitúan en la realidad. Reprograman la arquitectura social por medio los datos y los algoritmos, no son los usuarios quienes programan las redes sino al revés. De la misma manera, la ideología de las redes sociales e internet también funciona según la tesis defendida por Žižek, “ellos saben lo que hacen, y lo hacen” (Žižek. 2003, p. 61), es decir, sabemos que nos manipulan, que no son neutrales, que nos vigilan y controlan, somos conscientes cómo funcionan, pero aun así seguimos utilizándolas.

Internet y redes sociales digitales parecen funcionar como un enjambre, un espacio donde los individuos se mueven libremente entre la multitud y donde compartir, donde parece que las personas y el mundo entero está conectado. Y, sin embargo, la arquitectura de la red está construida de manera opuesta, separando, dividiendo, polarizando y paralizando. Los avances tecnológicos suponen una transformación en el ser humano, modifican, articulan y crean su identidad, su forma de relacionarse con los demás, consigo mismos y con su entorno, por lo tanto, la ideología que subyace a la tecnología articula las relaciones sociales, construyen y constituyen lo social.

La libertad que ofrecen la digitalización y la tecnologización es una libertad falsa, un simulacro de libertad, pues, aunque ofrecen una amplia cantidad de movimientos digitales posibles, de acceso a contenidos e informaciones de la que antes no se disponía, tienen una cara oculta y macabra: el férreo control y vigilancia que ejercen. A pesar de no ser un instrumento imparcial ni honesto, confiamos en Internet, en las redes sociales y en los dispositivos digitales, porque ofrecen sensación control, confianza y seguridad. Sin embargo, es una sensación falsa que genera una cultura de conformidad, de rechazo a la rigidez y al azar, y, al mismo tiempo, nos autoexigimos y nos cargamos de responsabilidades, que conllevan mucha presión, fatiga y agotamiento. La tecnología deshabilita, impone y domina.

La autoexposición, el consentimiento a estas técnicas de vigilancia y control, así como la generación de datos es el resultado de nuestra necesidad de ser vistos y reconocidos, pero también se debe a una necesidad vital, puesto que casi todas las dimensiones de la vida se han digitalizado e informatizado, si no utilizamos los diferentes medios o dispositivos digitales nos quedamos desfasados e incluso no podemos acceder a ciertos servicios necesarios. Así mismo, además de la autoexposición también estamos continuamente observando y vigilando, sobre todo a uno mismo, pero también a los demás. Es decir, nos autoobservamos y a autovigilamos a la vez que vigilamos y observamos a los demás.

El capitalismo avanzado contemporáneo ha supuesto un cambio en relación con el capitalismo neoliberal de finales del siglo XX y en la primera década del siglo XXI. La economía mundial en la actualidad es, como afirma Rosi Braidotti, “una máquina giratoria que pervierte la naturaleza mundial, así como la cultural mundial, y subsume toda la materia viviente en una lógica de mercantilización y consumo” (Braidotti, 2020, p. 45). La violencia desatada por la desterritorialización capitalista se ha acelerado, desestabilizando y transformando las estructuras sociales, volviéndose más “esquizofrénico”. Este proceso esquizofrénico se produce por la confrontación entre ritmos temporales de vida, sociales y económicos, ya que “la velocidad hiperbólica de la movilidad del capital, la información y los datos coexisten con realidades paralizadas sin crecimiento alguno y sin acceso a nada” (Braidotti, 2020, p. 48). En definitiva, el capitalismo avanzado de nuestra época ha supuesto una inversión y transformación de los valores.

Por otro lado, el sistema económico ahora apuesta por sector tecnológico y digital. Muchas de las grandes empresas, corporaciones o multinacionales, no solo se dedican a la producción de objetos de consumo, a proporcionar servicios materiales, sino que en la actualidad el sector económico se basa sobre todo en bienes inmateriales: la información y los datos. Estos son más importantes que la apariencia de la mercancía u objeto de consumo para la clase dominante y el capitalismo digital. Aunque, al mismo tiempo, sigue primando la imagen. Así, la sociedad solo consume experiencias, pero solo para ser exhibidas y compartidas por los demás en las redes sociales que no son “una cuestión de gusto o estilo de vida como en «una elección del consumidor», son nuestro modo tecnológico de lo social” (Lovink, 2019a, p.63). Esta nueva forma de consumir y de relacionarse con la realidad ha implicado que las experiencias y las imágenes hayan perdido parte, si no toda, su aura.

Quizás ahí es donde precisamente radique la fascinación y la entrega total al mundo virtual es el resultado del desencanto de la realidad, en Internet, en la red todo es posible, pero todo está bajo control. Podemos ser otras personas y hacer cosas que no podríamos hacer, como por ejemplo cuando jugamos a videojuegos, sin ninguna repercusión. Es decir, es una especie de libre albedrío, pero controlado. La red y la realidad virtual son espacios limitados sin límites, son espacios vacíos que llenamos con simulacros y simulaciones, donde proyectamos nuestros deseos. Esto, tiene su parte positiva, pues otorga un espacio vacío en el que poder ser creativo, para desconectar y descansar, donde conectarse e interconectarse y compartir. Sin embargo, también posee contraparte negativa, a pesar de estar virtualizada en las redes digitales sí que existen repercusiones, por todos es conocido los casos de suicidio debió al acoso social en las redes sociales, son un espacio de control y vigilancia, de manipulación y dominación.

Asimismo, la utilización de dispositivos digitales en nuestro día a día degrada la experiencia, nos relacionamos más con los demás dispositivos y máquinas que con las personas. En cualquier trayecto en transporte público, no hace falta interactuar con nadie, para poder acceder a él incluso podemos usar nuestro teléfono inteligente, mientras estamos en el vagón solo miramos nuestra pantalla. Nos encerramos en nuestra burbuja, en nuestra propia individualidad. Importa más aquel que no vemos, pero que nos valida socialmente, por medio de una reacción en una de nuestras publicaciones, que la persona que tenemos sentada al lado. En cierta manera, la ideología de la era de la información continua con la lógica posmoderna de individualización.

La aceleración exacerbada, asimismo, transforma no solo las dimensiones sociales y los ritmos de vida, sino también genera una fractura ontológica. La velocidad implica que la identidad se desfigure y se deshaga. La formación de la identidad y de la subjetividad vuelve cada vez más fluida, quedando determinadas por el devenir constante de la red. Nos producimos a nosotros mismos en las redes sociales, mediante los dispositivos digitales, por las pantallas, los datos. Construimos y reproducimos una imagen de nosotros mismos que posteriormente representamos, es decir, teatralizamos nuestra identidad reduciéndola a un contenido estético. En este sentido la sociedad de la interfaz estetiza y se estetiza.

La lógica de la inmediatez por la que se rige la sociedad espectacularizada de la interfaz se puede observar en el dominio y el poder de sumisión que tienen los dispositivos digitales, sobre todo los teléfonos inteligentes. La ansiedad que sentimos cuando escuchamos o la luz que nos indicia que tenemos una llamada o notificación nueva, pero incluso es peor cuando no estas teniendo una interacción en ese momento, esperamos con ansia que algo nos indique que hemos recibido un mensaje, un ‘me gusta’ o cualquier otra notificación. Recibir un aviso de que están interactuando con cualquiera de nuestros perfiles virtuales es una orden que hay que atender y obedecer de manera inmediata.

Como defendía Marshall McLuhan, (2009) el medio es el mensaje; el mensaje pasa a ser el medio y el medio el mensaje. No es tan importante el contenido del mensaje como la notificación en sí, el acto de recibir la notificación se convierte en lo esencial.

La continua interacción con nuestros dispositivos digitales es un gesto ceremonial, un ritual, es un rito que media nuestra relación el mundo. Es un acto simbólico de dominación sobre el mundo, ya que, por ejemplo, al ampliar, cortar, reenviar o almacenar un contenido, creemos tener bajo control el mundo, sometiéndolo a nosotros. No es que solo es un acto egocéntrico e individual, sino que también es símbolo de pérdida de concienciación, de una desconexión con el mundo real. Estar continuamente conectado y estar interactuando con los dispositivos digitales responde a una pulsión de tener todo controlado, a nuestra disposición, sin dejar nada al azar.

En internet, en las redes sociales, en las plataformas, todo se vuelve un objeto o una imagen, se degrada y se desvirtúa. Paradójicamente, por un lado, desmitifica, en cierto grado, al ponerlo todo a nuestro alcance; mientras que a la vez nos deshumaniza más., reducimos toda la realidad a imágenes, a objetos de consumo, a meros símbolos. Por ejemplo, en las plataformas y aplicaciones de citas a pesar de que facilita, normaliza y desmitifica la interacción y la relación con los demás, al mismo tiempo, deshumaniza y fetichiza al Otro, quien se vuelve un objeto de consumo sexual, se le despoja de su esencialidad y se trata a la otra persona como mercancía, por la manera de elegirla. Implica una cosificación y mercantilización del Otro.

La era del reino digital, las redes sociales y las pantallas narcisistas acentúa la cultura individualista y relativista posmoderna. Nuestra época está marcada por las preocupaciones del yo, donde lo que importa es el individuo, su apariencia y su identidad. La búsqueda de aprobación social que buscamos en el Otro virtual, es ya una validación vital, puesto que parece que no existimos o no somos nadie si el Otro no nos confirma o no nos *retwitea*, a través de un *like* o compartir nuestro *post* o imagen. Lo primordial es tener una mayor cantidad de visualizaciones, reacciones, ‘me gusta’. Para “existir” se necesita ser visto y reconocido.

Por un lado, la red nodal se articula en torno a espacios muy atomizados e individualizados, cada sujeto se encuentra solo delante de su dispositivo digital, el cual en sí mismo está diseñado para una única persona, paradójicamente para conectarse y relacionarse. Vivimos en la era paradójica del ‘interior social’. Mediante su dispositivo individual, con el mundo y con el Otro mediante la red, que parece reproducir un simulacro, una imagen falsa de una comunidad o multitud. En este espacio digital el Otro solo es importante en tanto que valida tu existencia virtual y tu status social digital, pero cada vez es menos importante a nivel de relación social. Parece que a nivel ontológico es más importante la cantidad que la calidad, la cantidad de seguidores en las redes sociales que la calidad de estas relaciones o las relaciones sociales en el mundo físico.

El Otro es importante para validar nuestra posición, nuestro perfil, en la relación de nosotros mismos con nuestra imagen virtual, es decir, intensifica nuestra individualización. Nos cerramos más en nosotros mismos, nos escondemos detrás de nuestros perfiles, detrás de nuestras pantallas, detrás de nuestra interfaz. Incluso cuando nos relacionamos con los demás nos fijamos más en su apariencia y en su perfil, además lo hacemos mediante pantallas y dispositivos digitales, lo que conlleva un desconocimiento radical del Otro, una percepción ilusoria e incompleta, ya que vemos lo que los demás quieren que veamos y solo vemos lo que queremos ver. Además, los dispositivos digitales son artefactos individualistas y narcisistas, objetos diseñados para no relacionarnos con el Otro. La tecnología, en cierta medida, pero sobre todo los dispositivos digitales y las redes sociales reducen al otro a un mero objeto, no se siente al otro detrás de la pantalla. Les despojan de su otredad.

Esto genera indiferencia y parálisis, provoca desconocimiento y la incapacidad de empatizar. Producen un sujeto maleable y desorientado, que está dirigido constantemente. Asimismo tampoco podemos generar un juicio correcto puesto que es muy complicado elegir entre tanta información y la fugacidad de cada imagen o información que al momento de ser expuesta ya está desfasada y es sustituida de inmediato por otra. Esto origina una ruptura entre lo real y lo virtual, entre la realidad y su simulacro, sin embargo, la separación forma parte, en cuanto tal, de la unidad del mundo, de la praxis social global escindida en realidad e imagen. La práctica social, ante la cual se erige el espectáculo en su autonomía, es también la totalidad real que contiene el espectáculo. Pero la escisión mutila esta totalidad, hasta el punto de que presenta el espectáculo como si fuera su finalidad (Debord, 2015, p. 39).

Sujeto virtual

La interfaz, la Red, Internet, los procesos y las lógicas propias de la sociedad de la interfaz, la tecnología, las redes sociales y las TIC y el diseño y la ideología que subyace a todo ello ha supuesto la transformación del sujeto. La subjetividad está atravesada por circuitos, datos, imágenes y pantallas. La Red modifica la subjetividad humana, las redes sociales y los dispositivos digitales vertebran al ser humano. Remedios Zafra afirma que “los sujetos hoy están hechos de carne y píxeles, de sueños y expectativas siempre en conflicto y redefinición” (Zafra, 2017), sin embargo, parece que la existencia del individuo en la interfaz requiere poseer un perfil, un alter ego digital, antes de ingresar, [al mundo virtual, todos deben crear una cuenta, completar un perfil y elegir un nombre y contraseña. Minutos más tardes, ya eres parte del juego y empiezas a compartir, crear, jugar [...]. El perfil es el *a priori*, un componente sin el que no pueden operar el perfilamiento ni la publicidad dirigida. Es a través de la puerta del perfil como nos convertimos en sujeto (Lovink, 2019a, pp. 55-56).

El sujeto contemporáneo es un sujeto híbrido y transversal, puesto que al mismo tiempo estamos entre dos realidades, una material y concreta y otra digital y virtualizada. La subjetividad del sujeto de la interfaz está ensamblada y atravesada por diferentes esferas y dimensiones. Este individuo está encarnado en un cuerpo físico, pero vive en una sociedad desmaterializada y virtualizada, en la que el sujeto se va convirtiendo cada vez más simulacro, una imagen simulada de sí mismos. Están desvinculados de su propio cuerpo, de su entorno, del resto de individuos y del mundo exterior.

El sujeto es quien regula su vida en la interfaz por medio de su pantalla, puede crear una realidad digital paralela dentro de sus dispositivos, transformando su concepción de la realidad física y material que está detrás de las pantallas, más allá de la Red. Esta es una era en la que prima el individuo y lo individual. La mediatización virtual y tecnológica, que inserta al sujeto en la red de los medios sociales digitales por medio de la datificación, conlleva un sujeto perdido.

Como consecuencia, el sujeto de la era de la información es un sujeto narcisista e individual, que percibe todo como una amenaza. Teme no solo las amenazas físicas, ya sean medioambientales o contra la salud, sino también las emocionales y afectivas. Esa necesidad de control nos lleva a encerrarnos en la interfaz, en nuestros dispositivos digitales, en la realidad virtual. Los usuarios solo consumen, reproducen o visualizan lo que quieren; elige el momento, el lugar y el contenido. Sin embargo, a cambio, sus relaciones con el medio y con los demás son más superficiales y líquidas. Este nuevo sujeto descentrado y desencajado tiene la necesidad ya no solo de consumir, sino también de producir.

El individuo de la sociedad de la interfaz es un individuo enfocado al consumo narcisista, pero además consume lo que él mismo ha producido, como se verá más adelante. Así, la necesidad de crear contenido, así como la inestabilidad y sensación de no tener nada fijo ni estable, produce un sujeto que se rige por las lógicas de producción y de consumo del sistema capitalista, en tanto que todo lo que realizamos o todo el contenido que generamos en las sociedades contemporáneas industrializadas, ya sea material, intangible o cognoscitivo es capturado por el sistema económico. Intencionadamente o no el sujeto de la sociedad de la interfaz está constantemente generando y produciendo objetos de consumo.

En la sociedad de la interfaz el sujeto siente que es central, que nada lo distancia de la realidad, que es él quien lo construye, lo percibe y lo controla todo, sin percatarse de la dependencia y del dominio que ejercen sobre él, la interfaz y los dispositivos digitales, así como del diseño individualista y narcisista de estos objetos, los cuales encarnan al Otro, que sin embargo son percibidos como la extensión de uno mismo. Dada la práctica ausencia de limitaciones que se imponen en el entorno digital, los individuos se encuentran en un ambiente liberador que tiende a manifestar el yo más reprimido, el lado más visceral y libidinal y hace fluir el deseo, que normalmente se enfoca en la hostilidad y el rechazo. En este sentido la interfaz se vuelve una máscara liberadora, que permite ver sin que te vean, que ayuda a encubrir lo que no quiere ser expuesto y dejar ver solo lo que se desea que se vea, ofreciendo, así, una sensación de protección frente al mundo exterior.

Así la interfaz se convierte en un punto de fuga que, al mismo tiempo que otorga libertad e intimidad, nos aleja de la realidad, nos hacen tomar distancia respecto al mundo y a los demás, deja fluir nuestra parte más visceral, nos enajena socialmente. La sociedad de la interfaz es una sociedad desubicada, formada por sujetos volátiles y desorientados, que viven dentro del espectáculo. No obstante, esta desubicación posee un poder transformador, las personas no solo están vinculados a un mismo lugar. Paradójicamente el sentido de pertenencia por la desorientación vital, en cierto modo, se ha incrementado, pero el sujeto no se siente tan atado. Dado que todo en la realidad virtualizada fluye y es volátil, los sujetos, las culturas, los signos, la información no se inscriben materialmente en ningún espacio determinado.

El sujeto virtual-digital de la interfaz ejemplifica, pues, las contradicciones y las complejidades humanas. Dando que mantiene una imagen, una pose, juega con una simulación de sí mismo, sin embargo, al mismo tiempo, esta identidad digital que ha sido construida revela el verdadero yo, muestra lo que de manera más inconsciente y visceral somos. Las dos identidades del sujeto son verdaderas, están inextricablemente unidas, como pone de manifiesto Žižek cuando afirma que,

el hecho mismo de percibir mi propia imagen como un mero juego me permite suspender las inhibiciones usuales que me impiden dar salida a mi «lado oscuro» en la vida real, y exteriorizar libremente todos mis potenciales libidinales. (...). sin embargo, también podemos decir que es en realidad un sujeto débil que fantasea con un comportamiento más agresivo para evitar enfrentarse con su debilidad y su cobardía en la vida real. Escenificar una fantasía en la realidad virtual nos permite desactivar la dialéctica irresoluble del deseo y el rechazo inherente a él. (Žižek, 2018, p. 187)

Desorientación virtual

En consecuencia, la interfaz, las pantallas y las redes sociales otorgan libertad e intimidad, al tiempo que nos alejan de la realidad, ya sea para bien o para mal, nos hacen tomar

distancia. Produce un sujeto neurótico orientando hacia la banalidad y la apariencia. Vivimos más preocupados por nuestra imagen y nuestra representación, que por lo que sucede. La sociedad de la interfaz se rige por la lógica de la inmediatez, la estimulación constante, la visibilidad y la hiperubicidad. Esto conlleva ciertas problemáticas y patologías, tanto individuales y colectivas, físicas como mentales, como: el aburrimiento, la ansiedad, la desorientación, la desazón o la depresión. Esto se debe a que hoy no hay nada fijo, estable o sólido, sino que todo es maleable, fluido, gaseoso y fugaz. Esto, asimismo, implica la imposibilidad de parar y descansar y la pérdida de tiempo vital, es por ello por lo que hay que hacer más cosas en menos tiempo. Esto genera un sujeto multitarea. El exceso de positividad que se nos impone, junto con la competencia característica del sistema capitalista y el flujo constante y exagerado de imágenes, información, estímulos e impulsos conducen al sujeto al agotamiento, la ansiedad y el cansancio. No está permitido parar, si paras pierdes el ritmo y quedas rezagado y excluido. Tienes que continuar conectado, producir y consumir. Este proceso se acelera constantemente, produce un tiempo y un sujeto desquiciados y ansiosos.

Nuestro tiempo es un tiempo delirante y esquizo, supone una quiebra de la realidad, implica la fragmentación del sujeto. Esto se debe a que dentro de lo que acontece en Internet, en la realidad virtualizada, no posee un orden cronológico, todo fluye constantemente, no hay principio ni final. Vivimos en un perpetuo ahora. Asimismo, la velocidad de vértigo de la sociedad de la interfaz quiebra y desubica al individuo. Y todo ello produce la saturación o ruptura que provoca dicha desorientación vital que, al mismo tiempo, está siendo acentuada por la aceleración del desarrollo tecnológico. Tal como señaló Bernard Stiegler, la desorientación

se debe en gran parte a la velocidad que el desarrollo técnico ha ido adquiriendo desde la revolución industrial y que no deja de aumentar, ahondando dramáticamente el retraso entre sistema técnico y organizaciones sociales como si, al parecer imposible la negociación, tuviera que consumarse la separación. (Stiegler, 2002, p. 10)

La necesidad de estar conectados constantemente en cualquier lugar y en cualquier momento, la sobreinformación y el flujo constante de imágenes y contenidos y notificaciones produce un agotamiento del yo. Esto se debe precisamente a que el eterno flujo y las posibilidades y variables infinitas supone que todo se vuelva superfluo y superficial, vaciándolo de significado, teniendo que resignificarlo y suponiendo una carga mental muy grande. Y, sin embargo, quizás deberíamos intentar acabar con la dualidad entre realidad y virtual, entre *online* y *offline*, puesto que estamos al mismo tiempo fuera y dentro, conectados y desconectados. No por el hecho de que ahora nuestra vida se esté reduciendo al ámbito digital y virtual, sino porque todo lo que ocurre en cualquiera de las dos esferas condiciona e influye en la otra. Todo lo que aparece en Internet o en los medios sociales tiene que ver con el mundo real, físico y material. Lo que sucede en las redes sociales, lo que vemos en Facebook, Twitter o Tik Tok, se convierte en la vida real, la condiciona y la transforma. Los dispositivos digitales, las aplicaciones y las redes sociales son un punto de sutura con la realidad, una grieta por la que escapar de la realidad alienada y alienante.

Esta sensación de evasión es, precisamente, lo que engancha. Internet ofrece cierta estabilidad, algo que podemos controlar o, por lo menos, que sabemos lo que podemos encontrar. A pesar del flujo constante Internet y las redes sociales poseen un carácter repetitivo, pero estable.

¿Futuro?

Sin embargo, no hay que quedarse con la narración simplista y distópica de que la aceleración y el progreso tecnológico son perniciosas, que todo en la tecnología o la sociedad digital es destructivo o peligroso, sino que tiene su contrapunto positivo. Quizás, para encontrar el lado positivo debemos partir de la idea de Mark Fisher de 'pesimismo de las emociones, optimismo del acto', para poder inventar el futuro. Hay que construir la idea de un tiempo prospectivo afirmativo. Es necesario, asimismo, abandonar la idea nostálgica y romántica de lo analógico, de lo *offline*, así como la idea de que cualquier tiempo pasado fue mejor. En vez de ello hay que aprehender y aprovecharse de las herramientas, de los artefactos y de los progresos técnicos y tecnológicos que tenemos a nuestro alcance, sin dejar que estos se apoderen de nosotros. Del mismo modo, existe la necesidad de recuperar, en cierta medida, el relato, apoderarse de la tecnología e incluso rediseñarla.

Las nuevas tecnologías son una herramienta de cambio, la red e Internet, los dispositivos digitales ofrecen muchas posibilidades. Pero de momento, el primer paso, al no tener el control ni los medios para poder dominarla, modificarla o diseñarla, debe ser empezar a crear nuevas formas de relacionarse con la tecnología, dándole un mejor uso a la tecnología. La realidad virtual insertada en la interfaz puede ser tanto una forma de escape y de rehuir las dificultades de la vida real y cotidiana, pero al mismo tiempo puede ser la base para explorar y descubrirse así mismo, analizar las contradicciones internas de las identificaciones subjetivas y hacer autocrítica. Quizás todo aquello de la interfaz y de la red que es lo que nos engancha, sea precisamente lo que tenga la potencia de librarnos. La interfaz puede ayudar a interrumpir y a poner entre paréntesis las normas simbólicas que regulan la sociedad en la vida real, así como dan la posibilidad de exteriorizar y de enfrentarte a aquello que se encuentra reprimido en el sujeto.

El sujeto actual es un individuo rizomático, es un sistema abierto, ya que “puede ser roto, interrumpido en cualquier parte, pero siempre recomienza según esta o aquella de sus líneas, y según otras” (Deleuze y Guattari, 2002, p. 15). Es al mismo tiempo un sujeto encarnado en un cuerpo, constituido entre lo social y lo tecnológico, integrado y conectado con su medio y con los demás sujetos de la interfaz, que fluye entre redes y relaciones. Es, por tanto, un individuo relacional, que necesita estar conectado y vinculado. La relacionalidad está integrada y enraizada en el ser humano y, además, se ha acentuado con la hiperconectividad de la red y de internet. Este proceso de conectividad puede ser una herramienta del ser humano para crear vínculos y generar sistemas colectivos y comunidades.

Los nuevos avances tecnológicos y la hiperconectividad pueden ayudar a crear comunidades y sistemas e identidades colectivas, basadas en el principio de cooperación y solidaridad. Esto puede implicar la superación de la incapacidad colectiva para modificar la arquitectura digital y rediseñar la tecnología y la red acorde a las necesidades comunes, en definitiva, para transformar la realidad. Por medio de esta conectividad se pueden originar encuentros subjetivos entre la multitud de la red que sirvan la base para la elaboración una crítica radical.

Lo virtual, la interfaz y la tecnología, como defienden autores como McKenzie Wark, Franco Berardi, Rosi Braidotti o Slavoj Žižek, son pura posibilidad y potencialidad, aunque deban actualizarse. Para ello, es necesario recurrir a más ideas, teorías, imágenes y sistemas colectivos y comunes. Así como, existe la necesidad de una politización tanto de la cultura y el arte como de la tecnología y de la red. Pues como afirma Berardi:

la posibilidad está en el cerebro social, en la organización social del conocimiento y la cultura. En la medida en que seamos capaces de imaginar

e inventar, en la medida que seamos capaces de pensar con independencia del poder, no podrán derrotarnos. (Berardi, 2019, p. 172)

Conclusión

En definitiva, nuestra sociedad de la interfaz está basada en el espectáculo, en el simulacro, en la tecnología y en la virtualidad simbólica que transforman la realidad en un modelo virtual. Una sociedad en la que la realidad cotidiana queda sometida y subordinada a la realidad virtualizada, codificada y cosificada, donde todo está conectado. En este sentido, la interfaz es contradictoria y paradójica, pues ofrece un espacio de libertad, de anonimato y colectivo, y al mismo tiempo un lugar hiperindividualizado, arbitrario y de dominio. En ella la subjetividad individual y colectiva está mediada por lo virtual, por la tecnología y lo digital, depende y se forma en torno a ellas, los sujetos quedan potencialmente reducidos a puro símbolo. Asimismo, la digitalización e informatización, características de la interfaz, desmaterializan y descorporeizan la vida, se está tendiendo hacia una virtualización de la existencia y la realidad. Y es por ello por lo que la información como capital, grabada y registrada en datos, domina todas las dimensiones. Los procesos de virtualización y desmaterialización –tanto de la información como del dinero y el capital, como activo y bien material y físico, y de la información– implican que el poder fetichista de los datos y las TIC se vuelva absoluto, y precisamente, por ser “incorpóreo” se hace omnipresente y omnipotente. La interfaz, las TIC, la red o datos pueden ser utilizados como aparato tanto de vigilancia y de control económico y político, pero también como posibilidad de cambio y transformación social.

Bibliografía

- Baudrillard, J. (1978). A la sombra de las mayorías silenciosas. En: *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós.
- Baudrillard, J. (2018). *Sociedad del consumo. Sus mitos, sus estructuras*. Madrid: Siglo XXI Editores.
- Benjamin, W. (2021). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Madrid: Alianza Editorial.
- Berardi, F. (2014). *Después del futuro. Desde el futurismo al cyberpunk. El agotamiento de la modernidad*. Madrid: Enclave de libros.
- Berardi, F. (2017a). El aceleracionismo cuestionado desde el punto de vista del cuerpo. En Armen Avanesian y Mauro Reis (Comps.). *Aceleracionismo. Estrategias para una transición hacia el postcapitalismo* (pp. 69-78). Buenos Aires: Caja Negra.
- Berardi, F. (2017b). *Fenomenología del fin: sensibilidad y mutación conectiva*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Berardi, F. (2019). *Futurabilidad: la era de la impotencia y el horizonte de la posibilidad*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Braidotti, R. (2020). *El conocimiento posthumano*. Barcelona: Gedisa.
- Broncano, F. (2019). *Puntos ciegos. Ignorancia pública y conocimiento privado*. Madrid: Lengua de Trapo.
- Debord, G. (2015). *Sociedad del espectáculo*. Valencia: Pre-Textos.
- Deleuze, G. (1996). *Conversaciones 1972-1990*. Valencia: Pre-Textos.
- Deleuze, G. y Guatrari, F. (2019). *El Anti-Edipo. Capitalismo y esquizofrenia*. Barcelona: Paidós.
- Deleuze, G. y Guattari, F. (2002). *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Valencia: Pre-Textos.

- Fisher, M. (2018). *Los fantasmas de mi vida. Escritos sobre depresión, hauntología y futuros perdidos*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Fisher, M. (2019). *K-Punk. Volumen 1. Escritos reunidos e inéditos (Libros, películas y televisión)*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Fisher, M. (2020). *K-Punk. Volumen 2. Escritos reunidos e inéditos (Música y política)*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Fisher, M. (2021). *K-Punk. Volumen 3. Escritos reunidos e inéditos (Reflexiones, Comunismo ácido y entrevistas)*. Buenos Aires: Caja Negra Editora.
- Fisher, M. (2006, 24 de febrero). Optimism of the act. *K-PUNK*. <https://k-punk.org/optimism-of-the-act/>
- Fisher, M. (2016). *Realismo capitalista ¿No hay alternativa?* Buenos Aires: Caja Negra.
- Galloway, A. R. (2006). *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. Minnesota: University of Minnesota Press.
- Han, B.-C. (2021). *No-cosas. Quiebras del mundo*. [EPub], Madrid: Taurus.
- Han, B.-C. (2017). *Psicopolítica*. Barcelona: Herder.
- Jameson, F. (2016). *Teoría de la postmodernidad*. Madrid: Editorial Trotta.
- Jameson, F. (2009). *Arqueologías del futuro*. Madrid: Ediciones Akal.
- Jappe, A. (1999). *Guy Debord*. Barcelona: Anagrama.
- Lovink, G. (2019a). *El abismo de las redes sociales. Culturas críticas de internet y la fuerza de la negación*. [EPub], Ciudad de México: Centro de Cultural Digital.
- Lovink, G. (2019b). *Tristes por diseño. Las redes sociales como ideología*. Bilbao: Consonni.
- McLuhan, H. M. (2009). *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós.
- Seymour R. (2020). *The Twittering Machine. (La máquina de trinar)*. Madrid: Ediciones Akal
- Stiegler, B. (2002). *La técnica y el tiempo. Vol. II. La desorientación*. Hondarribia (Guipuzkoa): Argitaletxe Hiru S.L.
- Wark, M. (2021). *El capitalismo ha muerto. El ascenso de la clase vectorialista*. Barcelona: Holobionte Ediciones.
- Williams, R. (2011). *Televisión. Tecnología y Forma Cultural*. Buenos Aires: Paidós.
- Zafra, R. (2021). *Frágiles. Cartas sobre la ansiedad y la esperanza en la nueva cultura*. [EPub], Barcelona: Anagrama.
- Žižek, S. (2003). *El sublime objeto de la ideología*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Žižek, S. (2018). *Lacrimae rerum. Ensayos sobre cine moderno y ciberespacio*. Barcelona: Debate.