

Comunicación

Erótica y poder en la tecnología

Lógicas y transformaciones del habitar

Fernandez Salazar, Paola Mariana; Bermudez Pose, Magalí
marian.fernandez.salazar@gmail.com; magalibpose@gmail.com

Universidad Autónoma de Buenos Aires. Facultad de Arquitectura,
Diseño y Urbanismo. Cátedra Doberti/Scaglia. Buenos Aires,
Argentina.

Palabras clave

Poder, Erótica, Tecnología, Habitar, Práctica social.

Resumen

Este comunicado tiene por objeto explorar la tecnología como una variable de interés para comprender las formas con las que el poder se manifiesta en el habitar.

Aborda el concepto del poder desde Foucault y estudia la erótica como una experiencia corporal inefable y que puede ser utilizada por el poder a través de la tecnología. Se explora cómo la tecnología afecta la construcción de la subjetividad de los individuos y transforma las regulaciones que estructuran las prácticas sociales. Se analiza cómo esta se ha popularizado y se ha utilizado en aplicaciones financieras, gubernamentales y sociales, generando tanto beneficios como riesgos para la sociedad. Se identifican tres conjuntos de regulaciones afectadas por la incorporación de la tecnología en las prácticas sociales: lógicas de sustitución, de validación de identidad, y de destrucción versus documentación de lugares. Se analiza cómo la tecnología puede sustituir procesos, objetos o personas en una práctica

social, validar la identidad de los individuos a través de redes sociales y sistemas de reconocimiento facial, y documentar o destruir sitios a través de drones y otras tecnologías.

Introducción

Este trabajo se enmarca en el proyecto de investigación PIA, “Nuevos desarrollos en la Teoría del Habitar”, uno de los objetivos es ampliar y desarrollar la categoría "erótica" propuesta por el Arq. Scaglia, además de vincular las nociones de poder y habitar. En una primera aproximación a la investigación, detectamos a la tecnología como una variable de interés para profundizar en las formas que toma el poder en el habitar.

Poder, erótica y tecnología

Comenzamos definiendo conceptualmente cómo se abordarán los términos poder, erótica y tecnología para su posterior uso en la interpretación de algunas prácticas sociales. Cabe destacar que se hace referencia a la noción de práctica social¹ utilizada en la teoría del habitar por el Arq. Roberto Doberti.

Quizás uno de los conceptos más determinante y significativo es el de poder. Según Toscanos el poder para Foucault no se trata de preguntar ¿Qué es? sino ¿Cómo es? Entendiendo que este se trata de un conjunto de mecanismos, lógicas o relaciones a través de los cuales el sujeto constituye su subjetividad. Acá es donde se tematiza ¿Cómo llegamos a ser lo que actualmente somos?, es decir se aborda una “ontología del presente”. Toscano continúa afirmando que para Foucault el poder es un ejercicio no una sustancia, este no se encuentra concentrado en el Estado sino embebido en el tejido social, se constituye como regulador en las sociedades liberales, creando así la sensación de libertad y de no represión del deseo. (2016:112,117) Para los fines de esta investigación creemos importante explorar aquellos mecanismos de regulación de “la sensación de libertad y no represión del deseo”.

Tratar de entender aquello que es capaz de regular una sensación es entrar en el campo de la erótica, según Scaglia la Erótica se trata de una inefable experiencia corporal generada por la disposición de cosas tangibles o intangibles. Hace énfasis en lo inefable, refiriéndose a sensaciones que el sistema del hablar, dentro de la teoría del habitar, no logra definir. Los intentos por definir estas sensaciones recaen, por ejemplo, en el uso de metáforas para intentar transmitir una experiencia propia de la subjetividad de un individuo a otro. (2023:14) A priori afirmamos que en algunos casos el poder se vale de lógicas propias de la erótica, inclusive se mimetiza en sus modos de transmisión de experiencias, para avanzar dentro del tejido social.

¹ Entendiendo por Prácticas Sociales a aquellas que podríamos caracterizar como conjunto de actividades instauradas, ejercidas, nominadas, reconocidas, delimitadas, legitimadas –en fin, institucionalizadas- en un marco histórico; generadas y recortadas por una comunidad que las estipula y las transforma. Doberti (2022)

Pensar los “modos de transmisión” nos remite casi inmediatamente al concepto de tecnología, según Sforzin el capitalismo ha logrado que se homogenice procesos culturales e históricos diversos en un mismo plano temporal. Esto permite un desarrollo acelerado de los avances tecnológicos y la expansión desmedida de los medios de producción. En las últimas décadas se ha consolidado de forma dominante el capital financiero transnacional angloamericano, lo que genera situaciones de centro y periferia no limitadas por el territorio sino por el capital. El poder financiero acumula ganancias sin sede física, construyendo situaciones de mayor o menor grado de explotación a nivel mundial, además de sectores excluidos del conocimiento y la tecnología. Sforzin continúa afirmando que según Dussel la tecnología surge, a partir de la revolución industrial, de subsumir la Techne tradicional o artesanal a la lógica de la ciencia. El modo de producción determina la forma histórica que tomará la tecnología.(2023:7,8) En línea con esto Foucault habla de una tecnología de doble faz, una cara constituida por la biopolítica entendida como la regulación de poblaciones y la otra conformada por la anatomopolítica que trata sobre el disciplinamiento de los cuerpos singulares.(1986:169) A partir de esta conceptualización de tecnología se pretende analizar algunos casos relacionados con las redes sociales, prácticas sociales que hacen uso de apps y la virtualización tanto de espacios como de relaciones laborales.

Tecnología y prácticas sociales

Sostenemos en el presente comunicado que la tecnología tiene injerencia en la construcción de la subjetividad de los individuos y transforma o adapta las regulaciones que estructuran las distintas prácticas sociales. Es aquí donde nos preguntamos:

¿Quiénes definen la orientación del desarrollo tecnológico?

Detectamos a lo largo de la historia múltiples ocasiones donde el desarrollo tecnológico es orientado al desarrollo militar, por ejemplo, el nacimiento de la carrera armamentista entre la URSS y EEUU durante la guerra fría. Esta compulsión por detentar el poder a través del dominio del territorio y los recursos es una constante histórica, por lo que condiciona la financiación de gran parte de los estudios científicos y estos a su vez dan origen a diversos avances en la tecnología. Tomemos como ejemplo el desarrollo de drones y sistemas de reconocimiento facial.

¿Quiénes deciden las interfaces con que esas tecnologías se popularizan?

A priori parecería lógico pensar que, si el origen fue el desarrollo militar, el destino sea el uso militar. Sin embargo, el poder no solo se vale de lógicas del tipo militar para el dominio de territorios y captación de recursos, sino cómo se mencionó anteriormente se entrelaza con el tejido social.

Podemos iniciar indagando cómo se popularizaron paulatinamente los sistemas de reconocimiento facial, desde ser una posibilidad de la tecnología hasta convertirse en una herramienta cotidiana. Una interfaz muy cercana a lo militar son los sistemas de vigilancia con reconocimiento facial, de los que hacen uso

tanto las fuerzas armadas cómo las policiales, sospechando que, también se valen de estas todos los servicios de espionaje. También encontramos interfaces del tipo institucional que hacen uso de estos sistemas para corroborar la identidad de sus usuarios, por ejemplo, en aplicaciones bancarias, ANSES, MiArgentina, etc.

Otro caso, quizás más mimetizado en el tejido social, se encuentran dos sistemas que definen y dan forma a la identidad. Por un lado, el *avatar* o usuario de *Instagram* o *Tiktok* que puede o no ser verificado por quienes manejan estas redes. La verificación dentro de estas plataformas viene a configurar una aprobación de la persona, "este usuario existe y es funcional"; sin esa tilde, sos libre de ser o no ser, no se espera de un usuario no-verificado lo que se espera de las identidades construidas y aprobadas por estas redes. Por otro lado, se encuentran los sistemas que han devenido en "filtros" de *Instagram/ Tiktok*, estos construyen y definen identidades más allá de la realidad por fuera de las redes sociales. Al final de lo que se trata es del mapeo de rostros para distintos fines, desde identificar a un potencial delincuente, pasando por la comprobación de la identidad, hasta la alteración circunstancial de la apariencia de los individuos.

Por último, los drones tienen un uso indiscutiblemente militar del que somos testigos hoy en las guerras tanto en la franja de Gaza cómo en Ucrania, afirmamos que este uso implica una despersonalización de la muerte. Es decir, quien opera el dron tiene una distancia espacial con el lugar y las personas afectadas, posee un control remoto para matar. Sin embargo, es esta misma tecnología la que posibilita documentar paisajes a vuelo de pájaro, tomas cenitales al alcance de casi todos, popularizando viajar para mostrarse en el mundo desde esta perspectiva.

Tres regulaciones de la tecnología

Siguiendo con esta ruta de análisis identificamos cómo la tecnología tiene un impacto² erótico, inclusive hipnótico en los usuarios, nos animamos a afirmar que detrás del erotismo de la tecnología existen lógicas de encubrimiento o enmascaramiento del poder. Profundizaremos estas lógicas a través del análisis de tres conjuntos de regulaciones que se ven intervenidos por la incorporación de tecnología a determinadas prácticas sociales.

Lógicas de sustitución

La incorporación de tecnología en algunos casos implica la sustitución de procesos, objetos o personas dentro de una práctica social. El impacto erótico de la tecnología funge de mediador en el proceso de sustitución de lo conocido por la novedad. Detrás del aval de la ciencia, sus desarrollos y sus concreciones, se logran transformaciones en las prácticas sociales.

²El impacto es la consecuencia de los efectos de un proyecto. Los impactos y efectos se refieren a las consecuencias planeadas o no previstas de un determinado proyecto; para ellos, los efectos generalmente se relacionan con el propósito mientras que los impactos se refieren al fin. Libera Bonilla (2007)

Tomemos cómo caso de estudio un edificio de vivienda multifamiliar que cuenta con un encargado turno día y otro turno noche, a causa del contexto los gastos fijos del edificio se han elevado y cómo respuesta se opta por sustituir las labores de los encargados por algo “novedoso”, un vigilante remoto y una empresa de limpieza.

Esta idea habla de un proceso de abstracción del rol que juega la actuación³ del encargado tanto dentro del escenario-edificio como a nivel barrial, dónde se entiende que sus funciones son vigilar y limpiar. Por esto podríamos fácilmente sustituir sus tareas de limpieza por una empresa que se encargue de enviar a alguien a realizar un listado de tareas, en un horario y por un monto determinado, a priori monto menor que la suma de dos encargados. A esto se sumaría la vigilancia remota, que sustituye al encargado parado en la puerta por un “tótem” de vigilancia, se trata de una innovación tecnológica. Una cámara dentro del edificio se encarga de filmar desde dónde se sitúa el tótem todo lo que pasa delante, al mismo tiempo que lo transmite a su central, en la central se encuentra alguien vigilando lo que pasa en la filmación. La cosa no termina ahí, aquel que se encuentra vigilando a su vez es filmado, esta filmación se proyecta en el tótem dentro del edificio. Con estas dos operaciones y gracias a la tecnología los copropietarios habrían resuelto su conflicto inicial.

Sin embargo, estas sustituciones dejan algunos cabos sueltos. Al popularizarse los sistemas de vigilancia remota los palieres de los edificios adoptan, con distintas aspiraciones estéticas, un tótem que proyecta un rostro fuera de escala. Aquel que se encarga de vigilar pareciera ser más grande que aquellos que son vigilados, del otro lado de la pantalla en la central esta relación se mantiene. El que vigila está a cargo, quizás, de 4 edificios por lo que la relación espacial entre el vigilante y lo vigilado se distorsiona. Cada cámara de cada palier captura y transmite todo lo que la tecnología de su lente habilita, entonces en la central se vigila este recorte, llegamos así a un panóptico de parcialidades.

La lógica de la sustitución se basa en abstracciones, en este caso los comportamientos realizados por el encargado se limitan a dos que son cuantificables y por ende fáciles de sustituir. Esta sustitución se justifica con el discurso de la innovación, en este recorte se dejan inevitablemente comportamientos por fuera.

Lógicas de validación de identidad

Siguiendo con el análisis identificamos también lógicas de validación de identidad que dividiremos en dos grupos. Aquellas propias del campo de la identidad cómo proceso de constitución de la subjetividad de un individuo y el

³(...) hacia el Habitar las relaciones se establecen entre escenarios y actuaciones. Los escenarios, en nuestro planteo, están compuestos por muchos y muy diversos elementos. Por ejemplo: en un café tradicional los planos horizontales y verticales que lo enmarcan, el mobiliario, los objetos, las imágenes gráficas y las bebidas y alimentos, constituyen el escenario que propicia y delimita las actuaciones de quienes comparten la misma codificación habitacional, sean ellos parroquianos, camareros o cocineros Doberti(2022)

segundo grupo entendiendo la identidad cómo la asociación de un individuo con su número de DNI, antecedentes penales, cuenta bancaria, etc.

La identidad cómo un proceso de constitución de la subjetividad del individuo se ve hoy intervenida por el acceso a las distintas redes sociales, cada una trae adosada ciertas lógicas que por ahora nombraremos cómo características. *Instagram* se caracteriza por la difusión de imágenes, *TikTok* por la de videos cortos, *Youtube* es una plataforma audiovisual a distintas escalas, etc.

Tomemos los sistemas de reconocimiento facial y su devenir en filtros de *Instagram*, su uso habilita la construcción de una identidad para compartir en redes que puede ser intervenida “circunstancialmente”. Inclusive es posible generar a partir de un mapeo avanzado del rostro y con la colaboración de las IA imágenes o videos nuestros en situaciones que nunca existieron, en este sistema somos libres de “ser” lo que deseemos. La validación pasa por acumular *Likes*, visualizaciones o cualquier otro contador que cada red social determine.

En contraposición están las lógicas de validación de la identidad entendidas cómo aquellos procesos encargados de vincular, por ejemplo, un rostro o una huella digital con el código que se le fue asignado al ingresar al sistema. Desde procesos cómo desbloquear el teléfono celular con un lector de huella digital hasta identificar el rostro de una persona a través de cámaras de vigilancia, asociarlo a su número de DNI y por consiguiente a la totalidad de sus datos. En este aspecto cuando la aplicación del banco solicita la validación de identidad a través del reconocimiento facial, quedamos condicionados a que esta nos identifique para poder hacer uso de la plataforma. Por ende, somos en tanto y en cuanto la tecnología nos reconozca, entonces nos valide a ser.

Lógicas de destrucción versus documentación de lugares

El tercer conjunto de lógicas contiene en su génesis una contradicción, la misma tecnología puede documentar, registrar y contribuir al desarrollo de un sitio cómo ponerse a disposición para la destrucción de este. Tomaremos cómo objeto de estudio en este punto a los vehículos no tripulados, nos enfocaremos en aquellos comúnmente denominados como “dron”, es decir aeronaves sin tripulación con mando a distancia. Estos se clasifican en dos categorías principales de uso civil y de uso militar. Dentro del uso civil se involucran en tareas de tipo comerciales, científicas y recreativas. Mientras que aquellos de uso militar se diseñan específicamente para operaciones de vigilancia hasta llegar a las de combate. Si bien el uso varía notablemente, su diseño y tecnología es similar.

El desarrollo de estos se inicia en el ámbito militar, remontándose a la primera guerra mundial, es decir mucho antes de tener presencia en el “mercado civil”. Sin embargo, no abandona su contradicción inicial, dentro de los usos militares se realizan tanto vuelos de reconocimiento como de combate. Hoy somos testigos en las guerras de Ucrania y en la franja de Gaza del uso bélico de estos dispositivos.

En contraposición también se utilizan para el abastecimiento de provisiones o localización de personas en situaciones de catástrofe o emergencia, es decir la misma tecnología inclusive los mismos pilotos cumplen fines casi antagónicos. Dentro de los usos civiles pasamos por una amplia variedad de la agricultura de precisión a la inspección y seguimiento de obras de infraestructura, de los servicios comerciales hasta los recreativos. Nos enfocaremos en dos prácticas sociales que hacen uso de esta tecnología: por un lado, la minería y por otro los “realizadores de contenidos”.

Valiéndose de drones especializados en fotogrametría empresas mineras pueden realizar mapeos de zonas extensas o terrenos de difícil acceso, la lógica de documentación del sitio tiene como fin su posterior explotación, detrás este proceso lo que se desdibuja es que todas estas operaciones tienen como resultado la posible destrucción del sitio.

Sostenemos que viajar y explorar sitios es una constante histórica, ya que encontramos registros de viajes a lo largo de la historia. A la medida que la tecnología de registro se va desarrollando pasamos de relatos orales a relatos escritos, de la descripción de sitios a dibujos, cuadros, fotografías y videos. La documentación traza la cronología de los avances tecnológicos. Hoy y mediante plataformas como *Youtube*, se ha popularizado el “vivir viajando” y compartir en estas plataformas tanto el día a día del viaje cómo experiencias “únicas”. Podríamos aventurar afirmaciones cómo que se está construyendo una corriente de nómadas digitales o bien una respuesta a las frustraciones contemporáneas de habitar una ciudad, ambas afirmaciones requieren aún desarrollo.

En este camino y retomando los drones cómo tecnología incorporada a esta práctica social, detectamos que ya no es suficiente, para aquel que documenta su viaje, fotografiar el paisaje alcanzado, tampoco con fotografiarse en este, las *selfies* ponen al fotógrafo en primer plano, pero no son suficientes. El uso de drones habilita al piloto a documentarse en relación a los lugares a los que ha llegado, el individuo se muestra como centro de la escena, lo sitúa en el origen de la toma, soy yo en el mundo. Desde esta perspectiva se da una pelea simbólica con el postulado de Galileo, la tierra por lo tanto el hombre no son el centro del nuestro sistema sino el sol, mientras que la tecnología nos habilita a construir por lo menos a nivel relato que somos el centro de la toma.

Conclusión

Entonces ¿Cómo se controla y cómo se desarrolla la tecnología? ¿Cómo se ejerce el poder? Identificamos que la tecnología se convierte en un mecanismo de seducción y captación de actantes en distintas prácticas sociales, la innovación y el desarrollo científico como justificación de su existencia colaboran a construir un sentido positivo en su uso. Un mismo actante puede con el mismo dispositivo registrar el paisaje más hermoso o identificar un objetivo para destruirlo, es en esta posibilidad donde sostenemos que el impacto erótico de la tecnología logra velar el interés de aquellos que detentan el poder.

Bibliografía

Doberti, R. (2022). Lógicas del habitar. Poliedro: Revista de la Universidad de San Isidro, ISSN 2718-6318, año III, Nro. 9, pp. 9-43.

Foucault, M. (1986). Historia de la sexualidad, la voluntad de saber, México: siglo XXI

Karla (2022) ¿Qué es un Dron y para qué sirve?, IDC. Disponible en: <https://idc.apddrones.com/educacion/que-es-un-drone-y-para-que-sirve/> (Accedido: 30 de junio de 2024).

Libera Bonilla, B.E. (2007). Impacto, impacto social y evaluación del impacto. ACIMED, 15(3) Recuperado en 30 de junio de 2024, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1024-94352007000300008&lng=es&tlng=es.

Scaglia, J. (2022). De goces y hazañas, más allá de la Ética y la Estética, Épica y Erótica en las prácticas políticas y proyectuales, Disponible en: <https://teoriadelhabitar.blogspot.com/p/bliografia.html>

Sforzin, V. E. (2023) Ética, poder y tecnologías: redes sociales e inteligencia artificial desde el Sur global, Editorial Ciccus, ISBN: 9789876939546.

Toscano López, D. (2016). El poder en Foucault: «Un caleidoscopio magnífico». Logos: Revista De Lingüística, Filosofía Y Literatura, 26(1), 111–124. <https://doi.org/10.15443/RL2608>