

Del efecto phármakon a la reinención de subjetividades infantiles en la cibercultura

Ramírez-Cabanzo, Ana Brizet

Del efecto phármakon a la reinención de subjetividades infantiles en la cibercultura

Linhas Críticas, vol. 27, e35058, 2021

Universidade de Brasília, Brasil

Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=193567258041>

DOI: <https://doi.org/10.26512/lc.v27.2021.35058>



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional.

Dossier: Participaciones y resistencias de las infancias y juventudes de América Latina: Agencia, protagonismo y movilización colectiva

Del efecto phármakon a la reinvencción de subjetividades infantiles en la cibercultura

Do efeito phármakon à reinvenção das subjetividades infantis na cibercultura

From the phármakon effect to the reinvention of child subjectivities in cyberculture

Ana Brizet Ramírez-Cabanzo

Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Colombia,

Colombia

abramirez@udistrital.edu.co

 <https://orcid.org/0000-0001-7240-6788>

DOI: <https://doi.org/10.26512/lc.v27.2021.35058>

Redalyc: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=193567258041>

Recepción: 09 Noviembre 2020

Aprobación: 25 Marzo 2021

Publicación: 05 Abril 2021

RESUMEN:

Este texto discute cómo se transforma tanto la experiencia de sí infantil a través de las actuales tecnicidades como los procesos de subjetivación de niñas y niños campesinos, afrocolombianos, mestizos e indígenas de Bogotá-Colombia en contextos diferenciales de etnia y género. De acuerdo a la investigación doctoral *Infancias, tecnicidades y narratividades* se plantea como uno de los resultados, que sus procesos de participación en el ecosistema comunicativo dominante atraviesan un doble efecto phármakon veneno/remedio que agiganta brechas en las que se imponen otras caras del colonialismo, y por tanto nos reta a reconocer su capacidad de agencia ante modos creativos de reinvencción subjetiva.

PALABRAS CLAVE: Efecto phármakon, Experiencia tecnmediada, Subjetividades, Infancias, Capacidad de agencia.

RESUMO:

Este texto discute como a experiência do self infantil se transforma por meio dos tecnicismos atuais e dos processos de subjetivação de meninas e meninos camponeses, afro-colombianos, mestiços e indígenas de Bogotá-Colômbia em contextos diferenciados de etnia e gênero. De acordo com a pesquisa de doutorado *Infâncias, tecnicismos e narratividades*, um dos resultados é que seus processos de participação no ecossistema comunicativo dominante passam por um duplo efeito de veneno/remédio phármakon, o que amplia as lacunas nas quais outras faces do colonialismo são impostas. E portanto, nos desafia a reconhecer sua capacidade de agência em face de modos criativos de reinvenção subjetiva.

PALAVRAS-CHAVE: Efeito Phármakon, Conhecimento tecnológico, Subjetividades, Infância, Capacidade de agência.

ABSTRACT:

This text discusses how the experience of the childhood self is transformed through current technicalities as well as the processes of subjectivation of peasant, Afro-Colombian, mestizo and indigenous girls and boys from Bogotá-Colombia in differential contexts of ethnicity and gender. According to the doctoral research *Childhoods, technicalities and narrativities*, one of the results arises that their processes of participation in the dominant communicative ecosystem go through a double effect of phármakon poison/remedy, which widens gaps in which other faces of colonialism are imposed, and therefore it challenges us to recognize its capacity for agency in the face of creative modes of subjective reinvention.

KEYWORDS: Phármakon effect, Technological experience, Subjectivities, Childhoods, Agency capacity.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad pensar en cómo nos hacemos sujetos implica tener en cuenta que las mediaciones y realizaciones simbólicas que nos constituyen hacen parte de un ambiente cultural en el que la digitalización se impone, como el enclave de constitución subjetiva de nuestras sociedades. Es así como los modos de subjetivación de niños, niñas y jóvenes especialmente se ligan a las técnicas, a los artefactos y a los entornos

materiales ciberculturales, entre otros aspectos, y por ello su experiencia en este tiempo fractura los cánones de la modernidad.

La *Infancia* como categoría y condición social, se ha significado alrededor de regímenes discursivos que han privilegiado los modos de infantilización propios de la vida familiar y del dispositivo pedagógico de la escolarización. Este lugar adultocéntrico es el que ha permitido nombrar la infancia a partir de saberes, prácticas, rituales, actitudes y discursos que pesan sobre niños y niñas, en torno a las afinidades simbólicas de inocencia, ternura, protección y cuidado, con las cuales los imaginarios de minoridad y de carencia han fundamentado las relaciones para tratar y representar a la infancia en el confinamiento, la disciplinarización y la civilización, pautando esos modos de infantilidad tradicionales desde las que los niños han tenido la vivencia de su condición. Sin embargo, en nuestros días los infantes se nos muestran diferentes, y el relacionamiento intenso que tienen con las tecnologías digitales es uno de los aspectos más cruciales que lo genera.

Pareciera que sus afinidades simbólicas hoy no fueran las mismas con que se concibieron, sino que ahora estas se configuran, para unos, desde la precocidad, la velocidad, la fluidez, la interactividad, la imagen y la hipertextualidad; mientras que para otros lo hacen desde las experiencias de adulterización notoria, de ausencia de infancia, o de autonomía temprana, como factores de parte de su exclusión social, política y económica, así como por los fenómenos vertiginosos del consumo. Ambas situaciones, tienden a borrar los estatutos de cuidado, protección y asistencia en torno a los niños y las niñas, y trastocando tanto esos modos de representación de la infancia, como las maneras en que la cultura circula, se transmite y se apropia. Estas afinidades ya no se basan en la restricción, sino en un acceso que escapa al arbitrio de las instituciones parentales, dadas las mutaciones técnicas, tecnológicas, políticas, económicas, comunicativas, estéticas y culturales, que ya no les son ajenas.

El panorama descrito es el marco de sentido que originó la tesis doctoral “Infancias, tecnicidades y narratividades” para interrogar ¿cómo se están transformando los regímenes discursivos de la experiencia de sí infantil, en cuanto a modos de infantilización e infantilidad a través de las actuales tecnicidades; de qué manera esto influye en los procesos de subjetivación de niños y niñas (campesinos, afrocolombianos, mestizos e indígenas de Bogotá, Colombia), que pertenecen a contextos diferenciales de etnia y género?

La problematización de este estudio se centró en el acontecimiento de sus procesos de subjetivación desde los ensambles tecnosociales que se producen en la cibercultura, interpelando su capacidad de agencia en el intenso relacionamiento del nuevo ecosistema comunicativo que bien describe Martín-Barbero (1997), en el que devienen formas particulares de pensar, sentir, socializar, narrar y actuar en él.

Conceptualmente, se asumieron tres ejes claves: las infancias, desde los modos de infantilización e infantilidad; las tecnicidades, para analizar el acontecimiento de la experiencia infantil contemporánea; y, los procesos de subjetivación en la cibercultura. Metodológicamente, la etnografía multisituada o multilocalizada expuesta por Marcus (2001), permitió cartografiar la densidad de la arquitectura experiencial de niños y niñas que habitan en su cotidianidad el ecosistema comunicativo dominante; la clave de este enfoque fue el seguimiento a sujetos, objetos, tramas, juegos del lenguaje, biografías y conflictos, en los tiempos-espacios difusos de sus trayectorias vitales. El análisis cualitativo de datos recogidos en las observaciones, las entrevistas en profundidad, los talleres audiovisuales, literarios y narrativos, se logró a través de Actor-Network Theory -ANT- (Latour, 2005).

Dentro de los resultados se menciona que la participación de niños y niñas en el entorno cibercultural no es solo del orden digital; sus interacciones muestran dinámicas híbridas entre viejas y nuevas tecnologías, así como con objetos de su cultura popular cada vez más robustecidos con la imagen audiovisual, que gramaticalizan su experiencia de sí en tanto los modos de infantilización o aquellos discursos y representaciones adultocéntricas para tratarlos se acompañan al ritmo del mercado. Por otra parte, los modos de infantilidad o vivencias propias de niños y niñas se van haciendo cada vez más autodidactas y colegiadas entre pares, demostrando mayor autonomía e independencia de reglas impuestas por los cuidadores. Bajo la

orientación de la sociología simétrica fue posible traducir esta complejidad tecnosocial a través de la noción de *teta cibercultural*, la cual define la pugna simbólica y material de la realidad tecnomediada de la niñez en el presente.

La emergencia de “Planos de Agenciamientos Colectivos de Enunciación” da cuenta del sentido agonístico y rizomático de la experiencia de sí infantil en el eje de sus mutaciones. A modo de síntesis, el Plano 1. *Regímenes discursivos de la condición infantil* observa el funcionamiento maquínico de las formas de enunciación y visibilidad que materializan la condición de infancia; el Plano 2. *Vías de participación en el ecosistema comunicativo - gramáticas del consumo cultural* examina cómo la mediatización de la experiencia social circula desde el vínculo familiar hasta la sujeción a la publicidad y el consumo cultural, pasando por ámbitos institucionales: escuela, centros de acogida y Políticas Públicas de Inclusión Digital; el Plano 3. *Dimensión material del ecosistema comunicativo* delinea formas de reapropiación mediática en donde las poblaciones más pobres se equipan a través de circuitos de reciclaje tecnológico y *circuitos domésticos* entre cuidadores e infantes; el Plano 4. *Teatralidades de la experiencia tecnomediada* devela la escenificación de vínculos de poder y prácticas que devienen en la interacción del ecosistema actual; el Plano 5. *Transformaciones de la experiencia de sí* identifica temporalidades cambiantes, un sensorium dinámico y nuevos alfabetismos y proximidades comunicativas; el Plano 6. *Efecto phármakon* indica como la socialidad se debate entre el vaivén veneno/remedio que ocurre a través de las lógicas del consumo; el Plano 7. *Modos de infanilidad/infantilización en la tetra cibercultural* traza el horizonte de pugna entre esos regímenes discursivos de la tradición moderna y los que están constituyendo en la contemporaneidad. Finalmente, el Plano 8. *Las infancias como promesa* revela vetas para hacer germinar la multiplicidad activa de la subjetividad en el despliegue de las capacidades críticas en niños y niñas. Para efectos de este artículo se discuten los planos seis y ocho.

PRODUCCIÓN SUBJETIVA INFANTIL EN LA CIBERCULTURA

La revolución sociotécnica vigente manifiesta como los sujetos se relacionan desde la conectividad, la interactividad, la convergencia entre viejas y nuevas tecnologías, y las hipertextualidades, propias de este tiempo (De Kerckhove, 1997; Lévy, 2007; Rueda, 2012; Ramírez-Cabanzo, 2013). Lo que niñas y niños hacen con las tecnologías expresa que estamos abocados ante la emergencia de una condición infantil sin precedentes, que fractura esos regímenes discursivos modernos que ya no encajan para los sujetos de nuestra época, dado que sus modos de percibir, sentir, organizar y asir la realidad, y ser parte de ella, se arraigan en ecosistemas comunicativos (Martín-Barbero, 1997), que se sostienen de códigos tipográficos, audiovisuales y digitales, para pautar otras maneras de socialización, aprendizaje, comunicación y subjetividad en la cibercultura.

Lo anterior desafía a tratar de dilucidar como la experiencia infantil se transforma entre otras cosas, por la massmediatización y por el flujo cultural, expresando la antítesis de una subjetividad pedagógica propia de la modernidad basada en el disciplinamiento, el encierro y silenciamiento de la mente y el cuerpo, por la guianza adultocéntrica de la memoria y la concentración. La tecnomediación presente que está caracterizando a los actores sociales desde “una configuración inestable y precaria” (Corea & Lewkowicz, 2004, p. 48), anónima, exterior, descentrada, zapping e hiperestimulada expone una subjetividad que se inscribe en aquella multiplicidad de quiebres de los grandes meta relatos, y adquiere nuevas técnicas en la construcción social de su experiencia; dicho de otro modo, nuevas sensibilidades, lenguajes y escrituras allí se van catalizando de manera múltiple y mosaica (Martín-Barbero, 2002; 2003), produciendo una comunicación diferida.

Este entorno sociotécnico descrito por Lévy (2004) como un híbrido entre sociedad, técnica y cultura, es el que conlleva a que niños y niñas desde el vientre materno empiecen a ligarse a esta ecología de medios que bien describe Scolari (2015). Acuñar y alimentar los lenguajes de la tecnomediación en sus trayectorias biográficas se va naturalizando, a partir del vínculo de la “teta cibercultural”, enunciada como metáfora para

comprender cómo van aconteciendo sus tecnicidades en la conquista simbólica cada vez más autodidacta de signos, cualidades y formatos de la digitalización (Ramírez-Cabanzo, 2018a).

A diferencia de la maternidad, de la teta cibercultural nunca habrá desprendimiento por cuanto allí no solo se instalan los pilares de la mediatización, sino que se requiere de estar prendido a ella permanentemente para significar y actuar en la realidad pues ya ninguna esfera de la vida ocurrirá por fuera de este mundo natural, técnico y social que los rodea; este anidamiento se decanta en acciones habituales con objetos computarizados, equipos electrónicos, dispositivos de almacenamiento y procesamiento de datos, audio e imagen, consolas de videojuegos, celulares, memorias, juguetes, insumos de la canasta familiar, entre otros repertorios, con los que tramitan de manera mosaica sus visualidades, sonoridades y formatos de lo cotidiano.

La teta cibercultural, noción explicativa de la producción subjetiva tecnosocial revela cómo aquella materialidad que obra en el sentir, el figurar, el actuar y narrar de los sujetos, teje simbólicamente las dimensiones afectivas, emocionales, cognitivas, comunicativas, prácticas, estéticas y políticas, con los medios para informar y comunicar. Este acontecimiento remite a comprender que las configuraciones sociales son emergentes del entramado de la economía, la política y las tecnologías; como lo expresa Lechner (1995), y las transformaciones que acontecen en este, derivan en patrones de consumo, estilos de vida y circuitos de comunicación propios del capitalismo informacional, la globalización y el clima cultural postmoderno. (Ramírez-Cabanzo, 2015).

En este modelo económico dominante del capitalismo contemporáneo, la subjetividad adquiere una forma mercantil de reproducción social representada por la actualización, la novedad, la velocidad y el consumo de las industrias culturales, que fungen como “múltiples vectores heterogéneos de subjetivación que atraviesan a los individuos” (Guattari, 2008, p. 59). Se hace explícito que así germina la condición plural, parcial, heterogénea y polifónica de la constitución maquínica de la subjetividad, por cuanto la experiencia tecnológica propicia un lugar de “agenciamientos colectivos de enunciación” (Guattari, 1995, p. 5), desde donde los sujetos se experimentan individual y colectivamente como máquinas de expresión, percepción, sensibilidad, afecto, deseo, imaginación, ideas y acción. González (2007) al respecto indica la necesidad de dar cuenta de los efectos más visibles de este vector tecnológico “global” en las cotidianidades de las sociedades periféricas o en desarrollo, pues deriva en matices y relieves que ocultan los rostros de nuevas maneras de colonialismo y desigualdad.

LA PARADOJA DEL DOBLE EFECTO PHÁRMAKON VENENO/REMEDIO

La manufactura capitalística de la subjetividad, nos muestra que son niños y niñas quienes más rápido se integran a estos contornos de producción, pues la moda, la música, la publicidad, los videojuegos y los dispositivos digitales, se encargan de satisfacer a gran escala sus necesidades de manera irreflexiva y dominante. Su experiencia va siendo surcada por un capitalismo que casi naturalmente se concreta y se apropia con las palabras, los signos, las imágenes, los juegos y objetos propios de su cultura popular; maquínicamente los potencian y también los sujetan a las lógicas del poder de las sociedades de control (Ramírez-Cabanzo, 2015).

Se observa entonces como la subjetividad se tensiona y se realiza dentro de las fuerzas socioculturales del capitalismo contemporáneo; su sentido maquínico se transcribe en el artificio de su fabricación y modelación (Guattari & Rolnik, 2006, p. 59), en donde la industrialización de infantes y jóvenes “puede funcionar para lo mejor y para lo peor; lo mejor es la creación, la invención de nuevos universos de referencia; lo peor es la mass-mediatización embrutecedora a la cual son condenados hoy en día miles de individuos”. Es allí donde tiene lugar la paradoja del “doble efecto phármakon veneno/remedio” de la cibercultura enunciado por Lévy (2007) en el que la inteligencia colectiva se constituye y es constitutiva de los procesos de mutación técnica a los que asistimos en la contemporaneidad, que bien debilitan o fortalecen la realización de las subjetividades por “su articulación con el mercado y las industrias de producción cultural” (Rueda, 2012, p. 44).

Las tecnicidades configuradas en esta nueva ecología de medios que rodea al sujeto y modela su percepción y cognición (Scolari, 2015), y según el entramado que Lechner (1995) describe, no son neutrales a las lógicas del actual capitalismo; Rueda (2012) al respecto precisa que el efecto phármakon remedio se manifiesta en tanto los sujetos hallan en el relacionamiento tecnomediado otras formas de invención social, es decir de organización, movilización, participación y comunitariedad en la que las colectividades juntan sus esfuerzos hacia el reconocimiento y promoción de luchas comunes para democratizar los saberes y contrarrestar las hegemonías y brechas de exclusión social. El efecto phármakon veneno se evidencia en el punto de la fluidez del mercado y la tramitación efímera del deseo, que dinamizan las experiencias del yo al compás del consumo de las industrias culturales y de manera inconsciente solapan individualidades precarias que languidecen y limitan la arquitectura subjetiva.

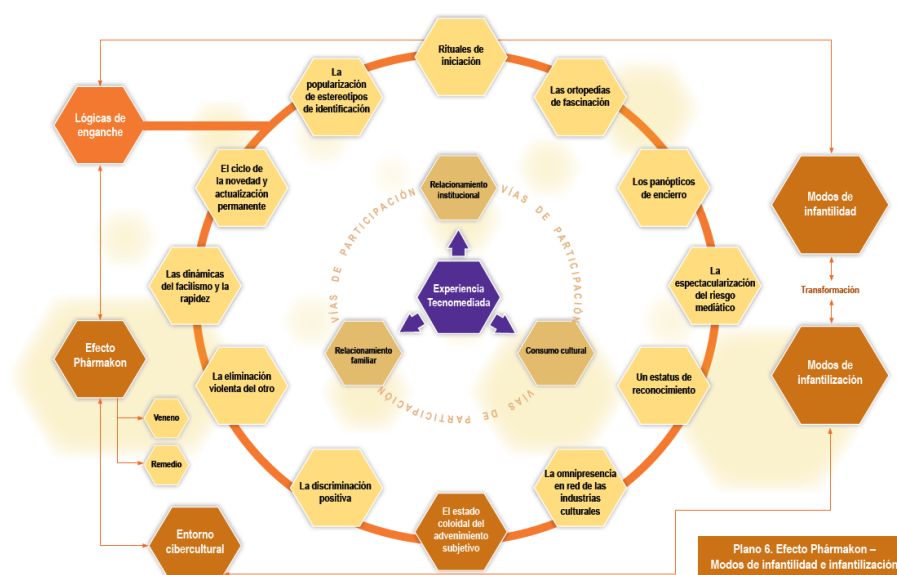
En el marco de la tesis doctoral “Infancias, tecnicidades y narratividades” en la que se contó con poblaciones socioculturalmente diversas, se identificó que sus formas de participación en el ecosistema propio de la cibercultura no son solo del orden digital. La mixtura entre medios masivos convencionales como la televisión, repertorios tecnológicos (CD de películas, juegos o música, videojuegos de consolas modernas u online, celulares, redes sociales, reproductores MP3, memorias USB y Micro SD, audífonos, tabletas, Internet) y ROpT – repertorios de objetos populares tecnomediados (tazos, cartas, álbumes, figuras coleccionables en diferentes formatos, volantes y afiches, consolas tradicionales de juegos, maquinitas tragamonedas, etc.)- enriquecen sus vivencias a pesar de la precariedad socioeconómica.

Es fundamental mencionar que infantes en situación de extrema pobreza, conflicto armado o en condiciones de segregación de género, etnia o religión, están cada día más alejados de las intensas interacciones digitales, que aquellos que tienen las necesidades básicas satisfechas y que pertenecen a contextos socioeconómicos más fuertes. Estas particularidades convierten en singular su experiencia tecnomediada, de modo que la diferenciación de capital simbólico también tiene que ver con las posibilidades de acceso, manejo, conectividad, apropiación e intercambio con dispositivos electrónicos más portables, multifuncionales y miniaturizados, así como con las posibilidades que estos sean nuevos repertorios para la creación colectiva, el aprendizaje y la socialidad (Gómez, 2010).

Con el registro etnográfico se identificó que la inmersión de niños y niñas afrocolombianos, mestizos, indígenas y rurales en los entornos ciberculturales, ocurre a través de vías que se movilizan a nivel familiar hasta la sujeción a los circuitos publicitarios audiovisuales; el ámbito escolar y las acciones de la política de inclusión digital también hacen parte de estas dinámicas, y especialmente, el escenario que se configura en el autodidactismo con los pares. Lo que ocurre en estas vías, extiende los lazos de la teta que compartidamente va modulando percepciones, sentimientos, prácticas, significados, relatos, entre otros aspectos que moldean maquinicamente sus tecnicidades; en otras palabras, la mediatización en su experiencia.

El seguimiento realizado permitió prestar atención a cómo el relacionamiento desde el consumo de bienes culturales populares, es la dinámica que abriga la participación por vía familiar e institucional a la ecología de medios dominante. El consumo es entonces, constitutivo de esa teta cibercultural que anida todas las fibras por las que pasa la expresividad social, tanto para la satisfacción de las necesidades básicas, como para la apropiación de diversos objetos que se van haciendo imprescindibles en la vida diaria (Ramírez-Cabanzo, 2018b).

La recuperación etnográfica visibilizó como la mediatización en niños y niñas se tramita dentro de los contrasentidos del phármakon remedio/veneno a través de unos engranajes articuladores a la manufactura industrializada de la producción subjetiva. Desde la perspectiva analítica de la etnografía multilocalizada y la Teoría del Actor Red –TAR- se comprendió que estas interacciones han verse como ensamblajes de la experiencia social y por tanto son susceptibles de ser topografiadas (Latour, 2005). El cartograma que a continuación se plasma, describe como la experiencia tecnomediada está inserta en mecanismos denominados “lógicas de enganche”:



GRÁFICA 1
Plano 6. Efecto Phármakon – Modos de Infancia e Infantilización

Fuente: Elaboración propia.

El conglomerado de artefactos con que niños y niñas de contextos diversos interactúan – viejas tecnologías, nuevos repertorios digitales y repertorios de objetos populares tecnomediados - les permite cierto acceso a unos bienes con los que pueden desplegar saberes, aprendizajes, relatos y ejercer algunas prácticas que ensanchan su experiencia en la cibercultura a modo de efecto remedio; el aire de democratización que se instala en su relacionamiento su advenimiento subjetivo de alguna manera. Sin embargo, el cartograma expone la preponderancia de un efecto fármakon veneno que se extiende en las siguientes lógicas:

- Rituales de iniciación, o marcadores sociales que improntan a los infantes para devenir en transiciones, pasajes y tenencias con las cuales empiezan a pensar, narrar y actuar desde los lenguajes de digitalización cultural en la cotidianidad de sus juguetes, regalos, festejos y productos de la economía familiar y escolar.

- La popularización de estereotipos de identificación, con los cuales se genera la pertenencia a ficciones televisivas y electrónicas propias del consumo audiovisual de videojuegos, realities, novelas, programas animados, seriados, narconovelas, farándula etc., propiciando el ingreso de la maquinaria discursiva del sonambulismo del mercado en la realización de cuerpos infantiles, donde la apariencia y la exposición mediática de la imagen adquieren centralidad en la constitución identitaria de las infancias (Esperança & Ribeiro, 2014).

- El ciclo de la novedad y actualización permanente, entendido al instituir dinámicas de obsolescencia y actualidad entre las poblaciones más y menos equipadas, expresadas en el consumo tanto de dispositivos como de productos domésticos de primera necesidad para la alimentación, la educación, el cuidado corporal y hogareño, que van siendo modulados por las industrias culturales, las cuales capturan el deseo para hacer emerger en la inmediatez, nuevas necesidades.

- Las dinámicas del facilismo y la rapidez, que se enuncian para garantizar la adquisición de dispositivos bajo el lema de la efectividad, el éxito y la celeridad en los modos cotidianos de hacer; los relatos muestran cómo las pautas publicitarias transmiten slogans que calan en el imaginario social individual y colectivo, para animar al consumo y así, facilitar la vida; siguiendo a González (2007), nos preguntamos ¿a qué costo?, ¿a quiénes se les facilita la vida?, ¿a quiénes empobrece simbólica y estructuralmente?, ¿bajo qué rutinas y modos de colonialismo que se van traslapando en las esferas de la vida?

- La eliminación violenta del otro, es una lógica que afirma y naturaliza las dinámicas de la violencia, la agresión, la guerra y el enfrentamiento con otros para su aniquilamiento en el consumo audiovisual, las cuales se impriman en las vivencias habituales.

- La discriminación positiva, que focaliza los discursos de acceso y apropiación como fórmulas para acortar la exclusión social de los más pobres, con políticas públicas de inclusión de las tecnologías para llegar de manera masiva a las poblaciones al entregar algunos dispositivos, pero sin incidir estructuralmente en las desigualdades de brecha digital y en la generación de conocimiento en contexto y acorde a sus necesidades. A decir de González (2008, p. 60), “para las sociedades clasificadas como ‘pobres’, las mismas tecnologías que se ofrecen como ‘salvadoras’ se vuelven más y más verdaderas tecnologías de desconocimiento”.

- La omnipresencia en red de las industrias culturales, es una lógica que satisface el deseo con discursividades que aluden al encantamiento de la nube; allí se encuentra todo para el entretenimiento - sin pedirlo y sin discriminación alguna - como interfaz de las emociones y privilegio de la libertad de tener todo cuanto se anhela.

- Un estatus de reconocimiento, que se siente como ganancia al ser parte del entorno cibercultural, en el que se obra, se tiene, se sabe y se hace por sí mismo, sin la guianza adultocéntrica. El culto a la moda y la belleza superficial se convierten en las grafías de una falsa autonomía (Bauman, 2013).

- La espectacularización del riesgo mediático, considerada como una lógica de enganche que logra centrar la atención en contenidos llamativos, escandalosos y sensacionalistas que reiteran sistemáticamente los peligros que conlleva el uso autónomo de los dispositivos digitales, en especial las redes sociales.

- Los panópticos de encierro, que moldean las socialidades de infantes en la reclusión de espacialidades y temporalidades marcadas por el consumo. Además de los momentos de ocio y las 24 horas del día, es el tiempo de la vida cotidiana el que se aprisiona, se limita y se fragmenta de manera inconsciente al entre-tenimiento, a través de formas lúdicamente aceptadas de disciplinamiento y control que ejercen las industrias mediáticas.

- Las ortopedias de fascinación, que instalan relatos de tenencia y abundancia, y generan retóricas de falsa libertad, dadas las mecánicas de encantamiento, felicidad, seducción y asombro por la inmediatez del acceso al consumo audiovisual y a la industria de la moda y las estéticas de los cuerpos y objetos dominantes; pegamentos de la permanente actualización del deseo y su constante novedad.

La identificación de estas lógicas, conlleva a admitir que estamos asistiendo al estado coloidal del advenimiento subjetivo que demanda un cambio constante según la forma que lo contenga; niños y niñas atraviesan el envase de los dispositivos tecnomediados desde el ritmo anónimo y deslocalizado del capitalismo actual, el cual gelatiniza la experiencia de sí, es decir, no la vuelve tan sólida, tan evaporante, ni tan escurridiza; se suspende, se espesa y se dispersa en tanto la cadencia del relacionamiento con las industrias culturales marca el acento de contención para modular el pensamiento, el sentimiento y la actuación como sujetos en una realidad que se hace más líquida y fluida (Bauman, 2013).

Se identifica que el efecto fármakon en su doble condición, ejerce y más aún en niños, niñas y comunidades, una determinación política de sujeción a un orden dominante pues plexa el advenimiento subjetivo a distintas lógicas de enganche con las que se garantizan la reproducción y hegemonía del actual modelo capitalista. La preeminencia del efecto veneno agiganta cadenas de exclusión y desigualdad social para apropiar los bienes simbólicos y materiales de la cultura y fijarlos en la conciencia para facilitar la vida, pero ¿a qué costo? Las violencias de género y las diferentes gramáticas del consumo audiovisual que hoy niegan sus etnicidades, dan cuenta de ello.

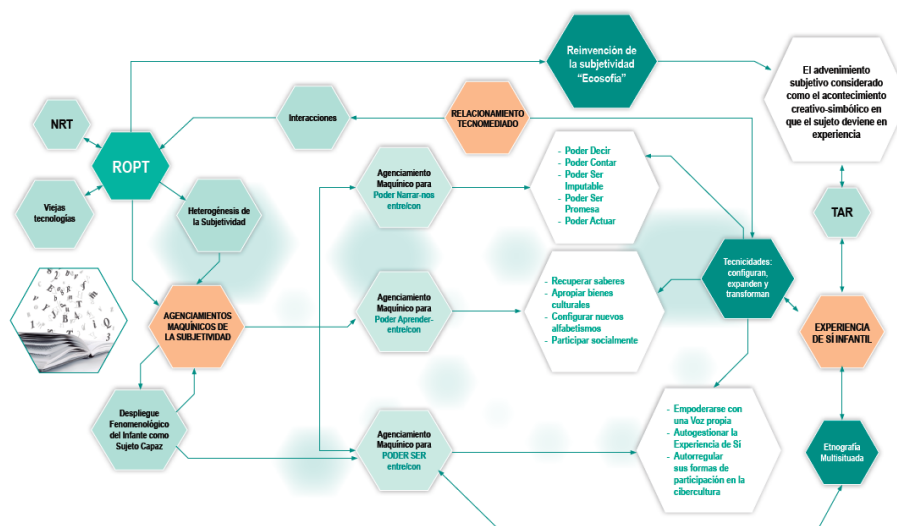
DEL EFECTO PHÁRMAKON A LA REINVENCIÓN DE LA SUBJETIVIDAD

La realidad tecnosocial manifestada no puede quedarse en el panorama del efecto fármakon veneno. Si bien asistimos a la crudeza del debilitamiento de la producción subjetiva, la visibilidad de los engranajes de enganche nos interpela como educadores e investigadores sociales y nos reta a plantear escenarios de

interacción alternativos que impliquen la reinención de las subjetividades en niños y niñas, o en otras palabras, que permitan *Re-Inventar el pasado, Re-Narrar nuestro presente, y Re-Diseñar el futuro*, como diría González (2007, p. 260).

Con la inmersión etnográfica se reconocieron en los talleres de literatura, juego, relatos dibujados y la exploración sociotecnológica con algunos repertorios, otras narrativas que se convierten en posibilidades de efecto *phármakon* remedio que fecunden la capacidad de agencia en niños y niñas de contextos en mayor situación de vulneración que les permita poner a prueba la potencia comunitaria de lo que pueden pensar, narrar y hacer. Al respecto, Oliveira & Satriano (2014) describen que la narración como acto de subjetividad, favorece procesos de emancipación en tanto los sujetos se enuncian y para poblaciones en situación de precarización simbólica, relatarse en colectivo confiere ámbitos en los que se rescata la valía de su singularidad.

Retomando a Guattari (1995), consideramos necesario apostar por vectores de subjetivación que conlleven a otras materialidades simbólicas que expresan la experimentación social en nuevos dominios cognitivos, estéticos, afectivos, comunicativos y culturales con la mixtura de viejas y recientes tecnologías, y objetos de su cultura popular. Aquí traemos al diálogo a Ricoeur (2006, pp. 121-143) con la *Fenomenología del sujeto capaz* para concebir la capacidad de agencia desde el ejercicio de poderes y capacidades que se expresa en el “poder decir, poder actuar, poder contar, poder ser imputable y poder ser promesa”. En esta oportunidad sus interacciones en la cibercultura son el prisma para promover agenciamientos maquínicos desde el locus de la promesa en el tiempo presente según se describe en el siguiente plano:



Plano 8. Las infancias como promesa

GRÁFICA 2

Plano 8. Las Infancias como Promesa

Fuente: Elaboración propia.

Con este cartograma denominado “Las Infancias como Promesa” se lee la subjetividad desde su heterogénesis maquínica. La experiencia de sí en tanto promesa, es posible ser configurada en el horizonte de *phármakon* remedio, para que las y los infantes se testimonien diferente y, por ende, actúen críticamente en el magma expansivo de la teta cibercultural. No hablamos de un niño o niña en particular, o de alguno de los grupos participantes; nos referimos a la realización de la subjetividad social de las infancias que se anida en “la constitución de complejos de subjetivación: individuo-grupo-máquina-intercambios múltiples” (Guattari, 1995, p. 18).

El propósito mencionado supone crear otras entradas en aquella teta cibercultural que deriven en otros agenciamientos y, por ende, otros regímenes de signos, conexiones y direcciones cambiantes. Se hace necesario posibilitar líneas de fuga o de desterritorialización (Deleuze & Guattari, 2004), que hagan cambiar la

naturaleza de este magma que abriga la intervención de niños y niñas en la atmósfera cibercultural. Creemos que, su ejercicio como sujetos puede nombrarse desde otras aristas, en el que se expandan y conquisten como sujetos colectivos, y esto implica generar condiciones que los empoderen por las etnicidades que los constituyen.

Este plano hace emerger posibilidades para poder narrar-nos y aprender colectivamente, desde la recuperación de saberes, la apropiación crítica de bienes culturales, nuevos alfabetismos y paisajes textuales en los que podamos empoderar la voz propia de niños y niñas, y así, poder autogestionar maneras de participación más equitativas en el ecosistema dominante. Proponemos agenciar la reinvencción de la subjetividad, tomando como bastidores el enfoque de la TAR y de la Etnografía Multilocalizada, y con ello un devenir en otros modos de experiencia, y por tanto, de lenguaje. Esta intencionalidad guía la denominación del cartograma a saber: *Las Infancias como Promesa*. Matizamos que la promesa se construye en el presente, porque las infancias “son”; entonces lo que reside en la base de estos agenciamientos, es la potencia de la subjetividad creadora en su dimensión procesual, autónoma y de enunciación estética y polifónica de las diferencias culturales.

Siguiendo a Guattari (2000), es posible que la subjetividad “se reinvente diariamente en su forma de ser, ... sólo una articulación ético-política – que yo llamo ecosofía, permitirá sintonizar tres registros ecológicos: el del medio ambiente, el de las relaciones sociales y el de la subjetividad humana” (p. 8). Los relatos de infantes y cuidadoras expresan “sus quehaceres políticos y de una estética de la existencia cotidiana” (p. 20), que nos implican para pensar, sentir, actuar, narrar y ser con otro carácter, construyendo posibilidades creativas de relación con/en/para el mundo, o como diría Guattari (2004, p. 34), “dando vida a una experiencia microsocioal”.

Pensar-nos desde la “ecosofía”, es una idea sugerente que nos inscribe en el panorama de la movilidad social y plural de las infancias, exteriorizando que es posible configurar un lugar propicio para que las y los infantes se cuenten de otro modo, donde drena la capacidad de suspender la experiencia tecnomediada para volverla ipseidad emancipadora. Consideramos que estas discusiones, son una provocación para el pensamiento, con el ánimo de generar una micropolítica, es decir, políticas que se enuncian, se encarnan y se tejen al advenimiento diferido. A decir de González (2007, p. 303), nos debemos a la necesidad de investigar la comunicación de nuestras identidades y así, desarrollar cibercultura, es decir “construir dialógicamente toda técnica ligada al espíritu, a la reflexividad construida y compartida dentro de horizontes de inteligencia distribuida en permanente movimiento y crecimiento”.

Este recorrido lleva a la generación de procesos de singularización que como exponen Guattari y Rolnik (2006, p. 29), indican modos de subjetivación creativos, que coinciden con un ir hacia el reconocimiento del otro, “con un deseo, con un determinado gusto por vivir, con una voluntad de construir el mundo en el cual nos encontramos, con la instauración de dispositivos para cambiar los tipos de sociedad, los tipos de valores que no son nuestros”, y en general esas formas sociales preestablecidas de manipulación y sumisión que se establecen a través de los ritmos del mercado.

Es de recordar que la TAR nos explica que el contexto no está dado, y este se hace emerger, se hace hablar. A este tenor, la etnografía multilocalizada, nos anima a ir tras las trayectorias que como sujetos entablamos con otros sujetos, instituciones, roles, actos discursivos. Este propósito muestra que se pueden crear otros lenguajes, y en especial, con los objetos y programas que consumimos cotidianamente, dado que “lo cotidiano se torna susceptible de un calco que ya no es imitación, sino cuestionamiento, bifurcación” (Guattari, 2004, p. 36). En este horizonte, apostarle a una nueva ontología, indica cómo volver a construir el sentido político de lo que hacemos con los artefactos. La pretensión que se instala contribuye a ese paso del sí mismo como otro, en la capacidad de agencia tecnosocial de nuevas prácticas cotidianas de las infancias como promesa; un locus en el que primen las luchas autónomas por su reconocimiento.

CONCLUSIONES

Los debates planteados sobre la constitución maquínica de la subjetividad se constituyen en la posibilidad de articular a los debates del campo discursivo de las infancia(s) y las juventudes, las tensiones de las prácticas culturales manifestadas en la interacción que las nuevas generaciones mantienen en la cibercultura, rompiendo con las posiciones fatalistas o deterministas del entorno sociotécnico predominante.

El reconocimiento de cómo las y los infantes en su diversidad y pluralidad cultural conviven en ecosistemas comunicativos permite comprender la tecnomediación emplazada en sus temporalidades, espacialidades, corporeidades y comunales; de la misma manera, cómo ensancha o debilita su experiencia política y estética de vida, sus aprendizajes, sus saberes y sus formas de ser sujetos en reciprocidad con el actual sistema capitalista, en donde los efectos del mercado y la globalización marcan la pauta de la producción subjetiva.

En esa matriz cibercultural de intercambio simbólico altamente mediatizado por las tecnologías y los medios, vemos como la manufactura subjetiva adquiere un estatus maquínico, mercantil e industrializado que se orquesta en el doble efecto *phármakon* veneno/remedio a través de lógicas de enganche que fluidifican tanto la conciencia como las posibilidades de individuación. Es la cadencia incógnita y deslocalizada de las industrias culturales, la que, así como marca la pauta para actualizarse y expandir los procesos de percepción, aprendizaje e interacción colectiva, a su vez, genera el compás extendido entre consumidores y productores, y amplía las desigualdades sociales, según las aristas de empoderamiento/consumismo que se manifiestan de manera diversa por las circunstancias de las poblaciones (Ramírez-Cabanzo, 2015).

Comprender el movimiento simultáneo de fortificación y debilitamiento subjetivo, en la actual configuración sociotécnica ha de llevarnos a cuestionar y emprender acciones ecosóficas para encarar los múltiples efectos *phármakon*. El tejido de las narrativas de niños y niñas expresa que la reinención de la subjetividad se anida al deseo de querer contarse desde otro lugar, siempre y cuando se promuevan desplazamientos para pensar las apropiaciones que se entablan con las realidades circundantes. Estos otros relatos muestran el deseo de ayudar a evitar el agotamiento y destrucción de sus recursos, así como la disminución de los daños a los ecosistemas; igualmente, la aspiración de problematizar la producción de basura sujeta a las modas del consumo, sus formas de entretenimiento irreflexivas y los engranajes de enganche descubiertos. Narrativas como éstas, nos muestran el camino de la esperanza para la reinención del espíritu, aquel que se moviliza entre la técnica como fuente de cultura.

Retomando las palabras de Badiou (2017), reinventar la subjetividad es la invitación a salir de esa falsedad acostumbrada y fascinante a una nueva vitalidad ética y política, que trasgreda los modos excluyentes y agresivos con que nos relacionamos con los otros en la atmósfera imperante. Dar el salto de esas situaciones que hacen pobre nuestra existencia gracias al Capitalismo Mundial Integrado que nos asiste (Guattari, 2004), es enfrentar y transformar creativamente las múltiples caras de la pobreza socioeconómica y la homogenización cultural que habitan niños y niñas de sectores marginales, históricamente soportadas en las discursividades de la negación del otro.

Esta es la veta que la investigación doctoral ha abierto y en este punto volvemos a recuperar los relatos de infantes y cuidadores participantes. Agenciar otras formas de narrar-nos en colectivo, puede reconfigurar las tecnicidades que en la actualidad se disponen en la experiencia de sí infantil, al atravesar con otros sentidos, las ideas, los afectos, los cuerpos, los objetos, y todo aquello del entremedio que sostiene y moviliza el vínculo social. La transformación de los regímenes discursivos en cuanto a modos de infantilidad e infantilización a la que asistimos, puede allí subvertirse, por cuanto los encuentros han dejado ver que infantes y cuidadores desean tener rostro y quieren contar en tránsitos biográficos, las historias: del campo, del desplazamiento forzado por la violencia armada, de las masacres que han vivido, del reciclaje, del trenzado afro, del trabajo ambulante, de la pesca, la agricultura y la minería en el Chocó, de los amasijos y las prácticas de producción limpia que promueven mujeres, niñas y niños de la zona rural etc.

Tales agenciamientos de enunciación, exigen consolidar escenarios para que infantes y cuidadores salgan tanto del anonimato y la invisibilidad, como de las mecánicas homogenizantes de las industrias culturales, desde del movimiento de sus voces, de la narración de sus propias tramas de vida, y de otros escenarios de actuación en relación con el mundo tecnológico, cultural y social que habitamos; dicho de otra manera, es entender el advenimiento subjetivo como el “acontecimiento creativo-simbólico en que el sujeto deviene en experiencia” y por tanto en lenguaje.

Compartir la palabra y la ensoñación nos está mostrando que juntos “infantes e investigadores” podemos aprender a leer de otro modo las imágenes, a reconocer las audiovisuales más autóctonas, a generar un sentido crítico ante la realización de sentido que hoy nos plantean dilemas éticos para existir; ejercicio que ha de dirigirse a construir espacios de interpretación crítica de sus entornos y del significado de las etnicidades que los constituyen. Esta mano conjunta se traduce en un deseo colectivo de transformación de tantas inequidades y angustias que la vida trae consigo.

Creemos que estos agenciamientos han de trazar otros devenires en el ecosistema comunicativo que habitamos, por tanto, nuevas formas de micropolítica que permitan historizar creativamente la experiencia de sí infantil, y reterritorializar la teta cibercultural que nos cobija. En suma, agenciamientos como estos, han de permitir la invención de otros lugares de referencia y de praxis en el advenimiento subjetivo, que hermanen la acción, el relato, el deseo, los afectos y la vida ética, para *devenir en experiencia y por tanto, en lenguaje*. Las miradas, voces y sonrisas de las niñas y los niños que generosamente participaron en esta apuesta, muestran como aquellas formas creativas de singularización y de reconocimiento, son oportunidades para volver sobre la cuestión de lo que implica la digitalización cultural a partir de la capacidad de agencia de las infancias; un camino para construir realidades más justas, solidarias e incluyentes, que nos afirmen desde la promesa y la esperanza del poder contar-nos de otro modo posible.

REFERENCIAS

- Badiou, A. (2017). *La Verdadera Vida. Un mensaje a los jóvenes* (Traducción de Víctor Goldstein). Interzona.
- Bauman, Z. (2013). *La cultura en la modernidad líquida*. Fondo de Cultura Económica.
- Corea, C., & Lewkowicz, I. (2004). *Pedagogía del aburrido. Escuelas destituidas y familias perplejas*. Paidós.
- De Kerckhove, D. (1997). *La Piel de la cultura. Investigando la nueva realidad electrónica*. Gedisa.
- Deleuze, G., & Guattari, F. (2004). *Mil Mesetas, capitalismo y esquizofrenia* (Sexta edición). Pre-textos.
- Esperança, J. A., & Ribeiro, P. C. (2014). Medios de comunicación y consumo en las voces de los niños: la producción de los cuerpos infantiles. *Linhas Críticas* 20(41), 189-208. <https://doi.org/10.26512/lc.v20i41.4269>
- Gómez, R. (2010). *Procurarse sentido en la ciudad contemporánea: jóvenes y nuevos repertorios tecnológicos*. [Tesis Doctoral. Universidad Pedagógica Nacional].
- González, J. (2007). *De la cultura(s) a la cibercultur@(s). Incursiones y otros derroteros no lineales*. Universidad Nacional de La Plata y UNAM. https://www.academia.edu/1761474/De_la_cultura_a_la_cibercultur_at_Incursiones_y_otros_derroteros_no_lineales
- González, J. (2008). Digitalizados por decreto: cibercultur@ o inclusión forzada en América Latina. *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, vol. XIV, núm. 27, pp. 47-76. <https://www.revistas.usp.br/matriz/article/download/38211/40970/44981>
- Guattari, F. (1995). *Caosmosis*. Manantial.
- Guattari, F. (2000). *Las tres ecologías*. Pretextos.
- Guattari, F. (2004). *Plan sobre el planeta. Capitalismo mundial integrado y revoluciones moleculares*. Traficantes de sueños.
- Guattari, F. (2008). *La ciudad subjetiva y post-mediática. La polis reinventada* (Selección y traducción de textos: Ernesto Hernández B. y Carlos Enrique Restrepo). Fundación Comunidad.

- Guattari, F., & Rolnik, S. (2006). *Micropolítica. Cartografías del deseo*. Traficantes de Sueños.
- Latour, B. (2005). *Reensamblar lo social. Una introducción a la teoría del actor-red*. Manantial.
- Lechner, N. (1995). *Cultura política y gobernabilidad democrática*. IFE.
- Lévy, P. (2004). *Inteligencia colectiva. Por una antropología del ciberespacio*. OMS
- Lévy, P. (2007). *Cibercultura. Informe al Consejo de Europa*. Anthropos.
- Marcus, G. (2001). Etnografía en/ del sistema mundo. El surgimiento de la etnografía multilocal. *Alteridades*, 11 (22), pp. 111-127. <https://alteridades.izt.uam.mx/index.php/Alte/article/view/388/387>
- Martín-Barbero, J. (1997). Heredando el futuro. Pensar la educación desde la comunicación. *Nómadas*, 5, 10-22. http://nomadas.ucentral.edu.co/nomadas/pdf/nomadas_5/05_1M_Heredandoelfuturo.pdf
- Martín-Barbero, J. (2002). Jóvenes: comunicación e identidad. *Pensar la cultura. Revista de Cultura*. OEI, Nro. 0.
- Martín-Barbero, J. (2003). *La educación desde la comunicación*. Norma.
- Oliveira, V. M. de, & Satriano, C. R. (2014). Narrativa, subjetivación y enunciación: reflexiones teórico-metodológicas emancipadoras. *Linhas Críticas*, 20(42), 257-282. <https://doi.org/10.26512/lc.v20i42.4275>
- Ramírez-Cabanzo, A. (2013). Infancia, nuevos repertorios tecnológicos y formación. *Signo y Pensamiento*, vol 32, N. 63. 2013, pp. 52-68. <http://www.scielo.org.co/pdf/signo/v32n63/v32n63a04.pdf>
- Ramírez-Cabanzo, A. (2015). Capitalismo cognitivo y producción de subjetividades infantiles y juveniles. En: R. Rueda, A. Ramírez, & G. Bula (eds.). *Cibercultura, capitalismo cognitivo y educación. Conversaciones y re(di)sonancias* (1a. Edición). Universidad Pedagógica Nacional. http://www.academia.edu/30425126/Cibercultura_capitalismo_cognitivo_y_educaci%C3%B3n_Conversaciones_y_re_di_sonancias
- Ramírez-Cabanzo, A. (2018a). La teta cibercultural: una metáfora para analizar la experiencia tecnomediada. *Revista Educación y Ciudad IDEP*. Monográfico N. 35. Industrias culturales y educación, julio-dic, pp. 103 – 114. <https://doi.org/10.36737/01230425.v0.n35.2018.1966>
- Ramírez-Cabanzo, A. (2018b). Entre la infantilidad y la infantilización: locus para comprender la experiencia tecnomediada en niños y niñas socioculturalmente diversos. En M. Pantevis, J. Lopes, y P. Melgarejo (Comp.). *Diferentes Geografías de la Infancia: Experiencias y vivencias investigativas en Latinoamérica / TOMO III: Infancias y Contemporaneidades* (pp. 15 - 43). Fundación Universitaria Área Andina https://digitk.areandina.edu.co/bitstream/handle/areandina/3340/Geografias_Tomo_III_WEB.pdf?sequence=7&isAllowed=y
- Ricoeur, P. (2006). *Caminos del reconocimiento. Tres estudios*. Fondo de Cultura Económica.
- Rueda, R. (2012). Sociedad de la información y el conocimiento: tecnicidad, fármakon e invención social. *Nómadas*, n. 36, 43-55. http://nomadas.ucentral.edu.co/nomadas/pdf/nomadas_36/36_3R_Sociedadesdelainformacionyelconocimiento.pdf
- Scolari, C. (coord.). (2015). *Ecología de los medios: entornos, evoluciones e interpretaciones*. Gedisa.

ENLACE ALTERNATIVO

<https://periodicos.unb.br/index.php/linhascriticas/article/view/35058> (pdf)