

**Corporalidades adyacentes: El cuerpo como superficie de inscripciones,
discriminaciones, invisibilidades y programaciones**

**Adjacent corporalities: The body as a surface of inscriptions,
discriminations, invisibilities and programming**

José Arturo Magallanes Payán
Universidad Autónoma de Ciudad Juárez
Chihuahua, México
jose.magallanes@uacj.mx

Recibido: 29/07/2024

Aceptado: 08/09/2024

ARK: <https://id.caicyt.gov.ar/ark:/s26839784/x1bq9q4qz>

Resumen

En la actualidad está emergiendo un fenómeno que está íntimamente relacionado con la transformación gradual de las expresiones corporales en la vida cotidiana, aquí llamadas corporalidades, objetivadas por las superficies de inscripción, los cuerpos. En el presente trabajo que analizan conceptualmente las descripciones que surgen de este proceso, en donde se toman en cuenta las expresiones identificadas como hipostasis, catacrexis e hipérbole. Como proceso de análisis, se hace una comparación entre la lógica disciplinaria de la modernidad con la aparición de las disciplinas posmodernas, las primeras más identificadas como rígidas y cuyas expresiones son mayormente expresiones de energía corporal laboral y las segundas flexibles y en relación con las emergentes culturas digitales, más cognitivas. Se encontró una óptica que relaciona a las culturas digitales con el emprendedurismo, es decir la aplicación de reglas de mayor productividad y consumo a la organización de la vida cotidiana a partir de la programación blanda para reordenar estas actividades. Así mismo, los efectos que se vislumbran a la luz del análisis es la emergencia paulatina de un determinado autismo perceptivo virtual a partir de las adyacencias flexibles y efímeras.

Palabras clave: Adyacencias, vectorialismo, gobernanza, discurso.

Abstract

Currently, a phenomenon is emerging that is closely related to the gradual transformation of bodily expression in everyday life, here called corporalities, objectified by inscription surfaces, the bodies. In the present work we conceptually analyze the descriptions that arise from this process, where the expressions identified as hypostasis, catachresis and hyperbole are considered. As a process of analysis, a comparison is made between the disciplinary logic of modernity with the appearance of postmodern disciplines, the former more identified as rigid and whose expressions are mostly expressions of work-related body energy and the latter flexible and in relation to the emerging one digital, more cognitive cultures. A perspective was found that relates digital cultures to entrepreneurship, that is, the application of rules of greater productivity and consumption to the organization of daily life based on soft programming to reorder these activities. Likewise, the effect that are glimpsed in the light of the analysis is the gradual emergence of a certain virtual perceptual autism from flexible and ephemeral adjacencies.

Keywords: Adyacencias, vectorism, governance, discourse.

Introducción

El presente trabajo, desarrolla la descripción del proceso de la constitución de las culturas digitales como ámbitos de programación de la vida cotidiana a través del uso intensivo de los dispositivos electrónicos. Para ello se utilizan conceptualizaciones que van de lo general a lo particular. La generalidad es la actividad desarrollada por las aquí mencionadas como adyacencias, es decir conexiones de intersubjetividades que se expresan en superficies de inscripción, los cuerpos, dentro del ámbito laboral primordialmente y las aristas que se identifican. Se mencionan también otros ámbitos en lo que influyen en la actualidad las culturas digitales, como por ejemplo el tiempo de ocio y sus usos, la sexualidad, el uso de fármacos, que no son los mismos de la modernidad y la posmodernidad, y el ámbito de la educación, como un espacio de discriminación según la ascendencia social. Para este trabajo el análisis está centrado en el área laboral específicamente. Sin embargo, el ámbito laboral influye de manera

preponderante en los otros ámbitos anteriormente mencionados, ya sea por una mayor o menor disponibilidad económica y temporal, así como de estatus en la realización del trabajo que se realiza. Estas disponibilidades conllevan a corporalidades diversas, algunas relacionadas con la precariedad económica, educativa y en los usos del tiempo, mismas que construyen diferencias marcadas en las prácticas sociales que constituyen corporalidades y superficies de inscripción. En este sentido aparecen discriminaciones en áreas del consumo, según el recurso económico y enfatizadas discursivamente de manera peyorativa a los que buscan igualar a clases sociales "virtuosas", a partir de vestimentas y actos imitativos, pero sin los recursos de una capital cultural y social que los avale. Surgen corporalidades adaptadas a los recursos económicos precarios en donde se producen imitaciones degradadas de los originales, en este caso las elites.

Por otro lado, pero en estrecha relación con lo anterior, surge una discursividad que identifica con diferentes estilos y modos semánticos estas imitaciones y originalidades. Emerge paulatinamente la llamada visión de rigidez y flexibilidad como una forma de proyectar mundos que no siguen los mismos procesos. Esta visión es aplicada a la producción de corporalidades con la gobernanza, que trata de instaurar un pensamiento global único a partir de implementación de sus lógicas a la vida cotidiana, basada en el llamado emprendedurismo y su relación con las culturas digitales hegemónicas. A la expresión de clase de esta lógica se le identifica como clase vectorialista. Una clase que organiza sus discursividades a partir de hipostasiar el mundo de la vida cotidiana, es decir, tomar lo virtual como la realidad material, lo abstracto por lo real. Para ello se auxilia, este discurso, de diversas hipérboles por medio de la exageración de la efectividad de la flexibilidad empresarial unidad al vectorialismo, así como de la figura retórica de la catacresis, en donde se identifican actividades específicas con un sentido guiado por la lógica de la gobernanza y la cultura digital.

Dentro de este proceso de virtualización de los saberes -que conducen a corporalidades diversas- la práctica pedagógica es la inversa a la acostumbrada en la modernidad, en donde los referentes materiales eran parte de las certezas racionales de la descripción hecha, ahora las certezas parten de la información mayormente dirigida por los dispositivos electrónicos. Es una difusión de prácticas epistémicas relacionadas con saberes virtuales sobre los saberes materiales de la vida cotidiana. El proceso de hipostasiar se convierte en una pedagogía de la instrucción, aquella en la cual las reflexividades son dictadas por certezas digitales, mayormente adquiridas en redes sociales.

Adyacencias

El cuerpo y su expresión, la corporalidad (la constitución permanente de una forma de existencia relacionada siempre con el fenómeno de lo social), desde que el ser humano se independizó de las huidas, es decir, desde que dejó de ser generalmente nómada, ha tomado medidas de conjunción con el mundo circundante, que al mismo tiempo le han obligado a sintetizar esa relación y a la vez a transmitir significados a los otros sobre las posiciones que se juegan en la existencia, ya sea del grupo en que se vive, la exterioridad natural no simbolizadora (mundo vegetal y mineral) y la relación con otros seres vivos (lo llamados seres no racionales). Este estar en el mundo, requiere para ser interpelado como parte de él, del constante contacto con los otros, el mundo mineral, el biológico y el simbólico. A estas adyacencias del y con el mundo circundante del cuerpo o los cuerpos, se le puede añadir una cuarta, que es la que está realizando una presencia hegemónica en el ámbito de todas las prácticas cotidianas que desarrollamos, es la lógica del mundo digital, la conformación de la virtualidad como un elemento de organización social que al parecer no necesita de los otros tres elementos antes mencionados para engendrar lógicas de constitución autónomas.

Según la Real Academia Española (2022), virtual puede significar sustantivamente, poder, facultad, fuerza, virtud, elementos que requieren para su determinación de otro tipo de condiciones, más allá de la materialidad de la realidad, la subjetividad que se crea de ella y a partir de ella. Como adjetivo, es aquello “que tiene virtud para producir un efecto”, frecuentemente en oposición a *efectivo o real*. En relación con esto Zizek (2015), afirma que la virtualidad es el “nombre preciso para esta aparición de algo que no tiene existencia en sí mismo, que solo existe en sus efectos y por lo tanto solo parece aparecer... el vacío cuyos contornos solo pueden reconstruirse a partir de sus efectos.” (p. 756). En este sentido, con el advenimiento hegemónico de la cultura digital, el mundo es creado a partir de un alejamiento de él, el contacto epistémico es virtual más que sensorial. Las adyacencias se constituyen paulatinamente a partir de subjetividades digitales.

Un quinto elemento del formato digital en reconfiguración, lo encontramos en las relaciones con los otros “racionales”, los que construyen asociaciones con significaciones que conlleva un cierto sentido, es decir, la organización de mundos de

vida para orientarse por ella, para lograr fines. La consecución de estos fines, generalmente son muy dispares, pues los factores conjuntivos no siguen reglar automáticas, que es el ideal de la modernidad, la racionalidad libre de ambigüedades. Esta socialización, por su misma síntesis subjetiva (adyacencia primaria, lo que uno a mi cuerpo a través del aprendizaje), llevada a cabo por sujetos individuales, toma en su expresión o práctica (adyacencias secundarias) senderos divergentes nunca alejados de cierta lógica en el desarrollo de esas prácticas o expresiones de conocimiento. Esto quiere decir, que nadie aprende de la misma manera, ni nadie expresa lo aprendido de la misma manera, las contingencias individuales construyen y reconstruyen constantemente los aprendizajes y sus expresiones.

Estas adyacencias primarias y secundarias (aprendizaje y su expresión), se materializan en un principio en las llamadas *superficies de inscripción*, el cuerpo que expresa aprendizajes y conocimientos, adyacencias. Según Parikka (2021), y en relación del aprendizaje por contaminación o adyacencias a elementos contaminante y tóxicos para el cuerpo humano, emergen esas superficies de inscripción, que conducen a aprendizajes y resistencias por necesidades, por estar atados a lógicas productivistas,

Estos cuerpos también son objetos epistémicos, en el sentido de que registran la materialidad de la producción -y el descarte- de las tecnologías de la información en sus pulmones, cerebros, sistemas nerviosos y muchos más. Son en efecto, superficies de inscripción para la persistencia del *hardware* (Parikka, 2021, p. 180).

La óptica de esos cuerpos adyacentes a minerales, que intoxican el cuerpo por estar alternando con ellos cotidianamente (el trabajo corporal) se desenvuelve en la actualidad hacia una lógica digital más allá de la pura toxicidad corporal, para alcanzar una cierta toxicidad cognitiva, la instrumentación de recurrencias cognitivas mas cercanas a la obsesión, a la repetición programada de formalidades dirigidas digitalmente, es decir una reordenación de cognitariado a una idealidad moderna en la conformación de un metadiscurso (Lyotard 1991), una subjetividad instrumentalizada, donde el cuerpo es instrumentalizado tanto física como simbólicamente.

Surgen así en la modernidad, corporalidades adyacentes al mundo de la producción material, y en la llamada posmodernidad (Lyotard 1991) corporalidades adyacentes a la cultura digital, a la virtualidad. En la modernidad priva un régimen rígido de actuación, en la posmodernidad se flexibiliza y persigue otras prácticas mas cercanas a lo

estratégico, la organización del mundo de vida a través de visiones globales a las que hay que adecuarse para entrar en su lógica.

El paso de la modernidad a la posmodernidad no es un hecho gradual, sino que hay intermitencias, no se abandonan las prácticas corporales ni se toman de manera total las adaptaciones a las prácticas digitales. Se entremezclan y en algunos espacios predominan unas prácticas modernas y en otras las posmodernas. En estos espacios, tanto globales como locales, hay un entramado de diversas adyacencias a prácticas corporales, preferentemente las que están íntimamente relacionadas con la productividad, la drogadicción, el ocio, el sexo y la educación. Las superficies de inscripción son las del mismo cuerpo, con variadas formas de festejarlas, discriminarlas, invisibilizarlas y programarlas.

Ahora bien, las adyacencias además de las representaciones corporales y sus ejercicios se articulan con el espacio en que se dan, las posibilidades de darse en la realidad ya sea física o virtual por medio del contacto. Son las posibilidades de desarrollar expresiones de acuerdo con lo cercano, ser capaz de transformar estímulos sensoriales en actos, la sensibilidad de lo circundante. Esta sensibilidad corporalizante se circunscribe a la relación entre los ámbitos laborales, educativos, los referentes al ocio y la sexualidad con las formas discriminatorias, de invisibilización y programación, y a su vez están involucradas en las dimensiones espacio-temporales contingentes. Así, por ejemplo, las corporalidades del obrero de principios del siglo XX, sus formas de caminar, mirar, comer, asearse, difieren a las de un trabajador del siglo XXI que está bajo el predominio y régimen de prácticas digitales, y que le llevan a sensibilidades diversas a las del obrero moderno. La misma concatenación de contingencias, lleva a corporalidades diferentes en lo que respecta al ocio, la sexualidad y la programación.

Para el presente trabajo, la comparación que surge entre la modernidad y la posmodernidad en relación con las adyacencias, se revisan bajo dos vertientes, las adyacencias material-mecanicistas y las adyacencias virtual-flexibles. La primera en relación con la producción de corporalidades rígidas, disciplinarias y la segunda en la configuración de corporalidades fluidas, flexibles. Como anteriormente se dijo, estas adyacencias y sus corporalidades no son consecutivas progresivamente, sino que se presentan en la actualidad en confluencias, es decir, conviven en ámbitos globales. De manera local, se presentan dispersas en espacios exclusivos de prácticas corporales de acuerdo con el ámbito en que se encuentre la expresión corporal. Por ejemplo, en lugares como el Silicón Valley hay empleados manuales que utilizan su energía corporal

para desarrollar sus actividades y conviven con otros usos del cuerpo menos mecanicistas y más cognitivos, los programadores. Estas corporalidades no se excluyen, conviven de manera coordinada, en espacios donde cada cual sabe sus actividades a realizar y los tiempos para esa realización. En este sentido el tiempo para unos, las labores mecanicistas, esta fijado de antemano al igual que todas sus actividades. Para los programadores el uso del tiempo se difumina en la labor de "creatividad digital", hay una disponibilidad total para el desarrollo de sus actividades. Comúnmente se le llama a esta disposición 24/7. Difieren en estos, por ejemplo, en la expresión de corporalidades, el tiempo de ocio y sexualidad, a partir de diferentes programaciones (programación para este trabajo es similar, pero no equivalente, a educación), así como también, el uso del disfrute del cuerpo por medio de fármacos.

En este sentido, el mundo de la vida cotidiana y los diversos espacios de especialización dentro de ella, se enfrenta hoy a la disyuntiva entre la simbolización gradualmente ajena a la materialidad, en donde el reconocimiento por las corporalidades simbolizadas, virtuales, es mayor que el uso mecánico de las energías corporales. Está sucediendo aquí, un paulatino repunte de ciertas lógicas idealistas y/o metafísicas, cuyas características primordiales son las de organizar todo bajo una misma óptica, aquella en donde la coherencia discursiva no se vea amenazada por contradicciones inherentes a todo acto corporal-biológico. Ahora bien, este repunte no surge de la nada, sino de la emergencia y constitución de nuevos grupos dominantes que tratan de imponer sus visiones del mundo y de la vida como lo más deseable y lógico;

(...) hablo de la clase dominante como *clase vectorialista*, porque su poder de clase se deriva de la propiedad y control del vector de la información (...) El ascenso de la clase vectorialista cambia el tipo de titulación o calificaciones que parecían tener valor para el poder de clase. Estas se fueron haciendo cada vez más de carácter técnico (...).

La dimensión técnica del antagonismo de clase, donde este es construido dentro de la forma del vector de la información (...)

Surge de las asimetrías de la información y los protocolos de acceso y control selectivo..., y han sido codificadas como formas técnicas (o algorítmicas de poder (Wark 2021, pp.116-117).

En este orden, la información sociotécnica adquiere una preponderancia epistémica al mismo tiempo que producto de consumo, en ello su manejo especializado no esta al

alcance de las mayorías sino mayormente como un producto para el disfrute en los tiempos y espacio de ocio. En relación con esto, las adyacencias configuradoras de corporalidades generan una conexión cada vez más exhaustiva con diversos dispositivos electrónicos, de donde surgen adyacencias virtuales flexibles que reconfiguran las adyacencias material mecanicista de la modernidad. Las primeras compuestas por la llamada clase vectorialista, la segunda como consumidor de los productos liberados por la clase vectorialista.

Las adyacencias materiales son menos virtuales, son los actos y prácticas rituales, repeticiones verbales, en donde predomina la reproducción del pasado, las tradiciones, costumbres y culturas ritualizadas. Por ejemplo, se reza y se educa utilizando primordialmente el recurso cognitivo de la memorización como fundamento del aprendizaje, se configuran en este sentido una especie de corporalidades mecanicistas. Las adyacencias virtual-flexibles transforman las prácticas rituales centradas en la memoria o el pasado para adentrarse en un presente persistente, es decir, lo ritual entra en al ámbito de una flexibilidad constante, un cambio permanente como configuración de corporalidades cambiantes, en constante movimiento, paradójicamente dentro de una paulatina ausencia de movimiento corporales. Parece ser que se acentúa un sedentarismo alimentado por la cercanía de los dispositivos electrónicos como una ventana al mundo de vida, más allá de mundo real. Esta preponderancia actual de lo virtual influye directa en indirectamente en los actos y prácticas corporales en, por ejemplo; formas de verse (selfies de vacaciones, comiendo, etcétera), vestir (ropa de marca, clones de las mismas), de escuchar (mensajes de textos orales, audífonos en conexión con el celular), en prácticas cotidianas en la que hay que incluir elementos para transportar los dispositivos electrónicos (mochilas, y otros recipientes para protección de los mismos). Hay un enriquecimiento de la estimulación sensorial que se desarrolla como formas de aprender a convivir con la nueva cultura digital.

Podría llamarse a este fenómeno como “dogmatismo pragmático-estático”, donde se ofrecen reglas a seguir en las que el cuerpo es disciplinado, hasta o para reproducir cuerpos dóciles que seguirán reglas con respecto a los usos especiales y temporales de acuerdo con las lógicas laborales, por ejemplo. Se desarrolló, por un lado, una retórica corporal (Foucault, 2002), familiarizada con la modernidad mecanicista, los rituales modernos del trabajo productivo material, mismos que saturaban todos los ámbitos, tanto espaciales como temporales de la vida del trabajador. Se generó así un cuerpo organizado alrededor de rituales basados en la reproducción del pasado, tradiciones,

costumbres, y en el presente en la organización de la vida alrededor del tiempo laboral, la disciplina temporal para la producción mercantil.

Por otro lado, emerge en la década de los noventa, un “dogmatismo digital-flexible”, en la llamada época posmoderna (Lyotard, 1991) y posteriormente con el vectorialismo (Wark, 2021), que progresivamente impone una organización social basada en la configuración de corporalidades que rompen con el esquematismo ritualista de la modernidad del siglo XX. Este dogmatismo que surge de la preponderancia de la cultura digital global incorpora los cuerpos dóciles y disciplinados de la lógica racional moderna al aumento de la producción global con elementos virtuales o relacionados con un simbolismo digital. Una de las características de este simbolismo digital global es el abandono paulatino de las éticas laborales, de solidaridad social, etcétera, para introducir en las sensibilidades posmodernas de la sociedad global ciertas corporalidades flexibles. Se abre un abanico de posturas éticas, religiosas, identitarias que reconfiguran usos y prácticas corporales, si no novedosas, si con expresiones que rompen con todo lo vivido hasta ahora, desde que el ser humano es sedentario.

Discriminaciones, invisibilidades, programaciones.

Las adyacencias modernas y posmodernas se reconfiguran mutuamente, no desaparecen por la preponderancia de una u otra, se reformulan, se modulan gradualmente. En estas reconfiguraciones, el cuerpo es dirigido hacia actividades que produzcan, que desarrollen algún tipo de capital, si no económico, si social y cultural (Bourdieu, 2000, p.131) que en algún momento pueda ser rentable. En relación con el ámbito laboral, surge la llamada "flexibilidad laboral", que implica una argumentación en favor de maximización de la productividad y ganancia posibles para los empleadores, mayormente. Esto quiere decir que se abren "oportunidades" no aprovechadas en el régimen racional fordista de la modernidad laboral. La metáfora de la flexibilidad es reforzada y presentada con su elemento contrario, la rigidez o inflexibilidad, por ejemplo, en un trabajo que expone Gerardo Fujii (1999),

La causa determinante de la inflexibilidad de los mercados laborales de nuestros países radica según el Banco (Mundial), en la legislación laboral, que establece normas sobre salarios y que se orienta a otorgar seguridad en el empleo, lo que le concede un carácter rígido a los contratos colectivos del trabajo que eleva los

costos salariales para los empresarios a través de las contribuciones para el financiamiento del sistema de seguridad social. (Fujii, 1999, p.129)

Se construye y desarrolla un discurso en torno a la acumulación de metáforas que conflictúa lo dinámico con lo estático, recubriéndolo con conceptualizaciones en las cuales el cambio es necesario y su contrario es perjudicial, para todos, empresas y empleados. En este sentido, la llamada flexibilidad, también enfrenta los regionalismos contra lo global, la movilidad de las empresas contra la estabilidad de las burocracias de los diversos gobiernos. Se empieza a crear una lógica global dominante en la que la idea de inestabilidad se relaciona con estancamiento, metáforas que ofrecen atributos poco dinámicos. En cambio, lo global está en constante cambio y reinención, y se enriquece el discurso flexible con la llamada "gobernanza" que;

(...) incluye y señala una fusión importante en las prácticas políticas con las de los negocios(...) todo empieza a comportarse cada vez más sobre la base de un modelo y una medición de negocios...es transferir los métodos de administración del sector privado a los servicios públicos y utilizar técnicas económicas como la incentivación, el empresarialismo, la subcontratación y la competencia para bienes y servicios públicos. (Brown 2015, pp. 164-165)

Esta discursividad que engloba metáforas del dinamismo y la vitalidad del cambio constante adapta la figura retórica de la hipérbole, exagera la posición de la reciente discursividad de la gobernanza y la flexibilidad. También nos induce a pensar en los cuerpos de los trabajadores que progresivamente desde los ochenta hasta la actualidad han ido perdiendo prestaciones sociales en beneficio de un mayor rendimiento personal. Estas adyacencias economicistas, trastocan y vulneran certezas subjetivas en relación con la incertidumbre futura de ellos mismos al perder esas prestaciones que de alguna manera les ofrecían seguridades existenciales. Uno de los efectos de ello, son las ansiedades sobre las incertidumbres futuras, que en el lapso de la modernidad era la garantía de una vida en calma y de ocio en la vejez a través de la jubilación o pensión. Eso en muchos sentidos ya no esta presente, y obliga a utilizar a muchos de estos trabajadores sin seguridades sociales a reinscribirse constantemente en trabajos adecuados a las edades, donde la energía y fuerza laboral no sea tan requeridos para las actividades.

En esta situación, muchos cuerpos laborales entran en decadencia, no tanto físicamente sino en el sentido de la discriminación laboral que enfrentan, trabajos que los cuerpos más jóvenes no realizan y que tampoco los contratan para ellos. Hay trabajos por edades y sexos, se discriminan cuerpos según las necesidades del trabajo. En Ciudad Juárez, por ejemplo, está presente la política de contratación de las maquiladoras, contrataban en un principio (década de los setenta) mayormente a mujeres, bajo el argumento de la docilidad del género femenino, al respecto Ravelo y Sánchez (2010) afirman que;

En Ciudad Juárez, cuando fue instalado el programa maquilador en la frontera norte, en los años 60-70 del siglo pasado, quienes se ocuparon mayoritariamente en las empresas de este tipo fueron mujeres, una parte de ellas migrantes (del mismo estado de Chihuahua y de otros estados del país). Ellas fueron internalizadas en la subjetividad de la población local, como “fuereñas”, y fueron señaladas, por el imaginario local, como las “maquilocas”, las que “habían venido a Juárez a andar loqueando (p.20).

Por supuesto que este prejuicio misógino venía precedido por el dominio de una cultura laboral predominantemente masculina, en donde el uso de la energía física se identifica con el ejercicio masculino de creatividad social. Para el área privada, el desarrollo del sistema emocional era el más válido para identificarlo con el género femenino. Paradójicamente, esta privacidad emparentada con lo femenino es lo que se muestra en la actualidad, la apertura emocional más allá del ámbito privado, como un proceso de reconfiguración en donde los roles se entrecruzan, y se difuminan las fronteras entre lo público y lo privado.

Este tipo de discurso gradualmente se ha vuelto hegemónico, en él, (...) las racionalidades sin duda generan discursos y operan por medio de ellos. De modo sinóptico, "el discurso" se puede especificar como un orden o ensamble de actos normativos del habla que constituyen un campo particular y a los sujetos dentro de él (...). Los discursos cuando se vuelven dominantes, siempre hacen circular una verdad y se convierten en una especie de sentido común. (Brown, 2015, p.155)

En este sentido, las adyacencias posmodernas engendran corporalidades entrecruzadas (antes claramente delimitadas, en la modernidad) que se normalizan y dictan las formas de actuar y dirigirse ante los demás, que pueden ser, seres no racionales de la flora y la

fauna, así como el mundo mineral u material de la realidad cotidiana. En ella, las superficies de inscripción abordan elementos de confluencias entre los cuales las delimitaciones, en los valores sociales, por ejemplo, se entremezclan, pero en donde la emergencia de lo subjetivo no se desarrolla a partir del contacto con la realidad material, sino de la virtual. La racionalidad posmoderna es ajena, en menor grado a aprendizajes sociales en la vida cotidiana material y más proclive a esos mismos aprendizajes a partir de entornos digitales.

Dentro de esta reciente hegemonía racional, las discriminaciones se ven sometidas a un escrutinio que obedece a reglas enraizadas en una lógica del emprendedurismo,

En este proceso, el culto al "emprendedor" se elevaría hasta alturas casi míticas, pues dicha figura era considerada como la unión perfecta entre propiedad y gestión, y reemplazaba así las ricas posibilidades existenciales de la segunda modernidad por un único modelo divinizado de audacia, astucia competitiva, dominio y riqueza. (Zuboff 2020, p. 63)

La normalización de la óptica del concepto emprendedor se articula con la acumulación incesante de adjetivos que se desarrollan de manera dinámica o en constante movimiento. Surge un uso de metáforas relacionadas con el movimiento, el dinamismo, el cambio constante, la innovación, por ejemplo; flexibilidad, transparencia y mejores prácticas. Son un cúmulo de directrices a imponerse como sentido común, una discursividad de la normalidad posmoderna entrelazada con la cultura digital. Este conglomerado de prácticas y discursos de la normalidad tecno-social emergen bajo la óptica de un dominio de clase que Wark (2021) denomina "vectorialismo". Se desarrolla de esta confluencia una determinada adyacencia entre un discurso que todo lo mercantiliza y lo lleva a la lógica del consumo con otro que se genera a partir de la cotidianeidad de las narrativas de la cultura digital. Las subjetividades en esta conexión se rigen por medidas ya formateadas, es decir, se siguen directrices de tal manera que todo tipo de aprendizaje tiende a desvanecer la creatividad y la imaginación en favor de seguir las instrucciones, una sociedad instruccionalista, en la cual se olvida, se invisibiliza a todo aquel que no desarrolla las capacidades suficientes para reproducir la lógica empresario-digital.

Por otro lado, hay ciertos saberes que tienden también a ser obviados y olvidados, y pasar a ser considerados como meros recursos estéticos, dignos de ser aprendidos

durante las etapas de ocio, pero un ocio que esta también paulatinamente siendo cooptado por las actividades que dictan progresiva y constantemente las redes sociales, por ejemplo. Esos saberes en proceso de deslegitimación, las humanidades, son aquellas prácticas epistémicas que no están siendo redituables en la discursividad empresario-digital, se les empieza a casi considerar como parasitarias de los diversos sistemas educativos. Desaparecen de los mapas curricular materias como filosofía, sociología, ética, civismo, por contraponerse a aprendizajes formateados para su rápida practicidad y por su escaso valor en el mercado laboral. Claro, esto es de alguna manera por ser relacionadas estas áreas de aprendizaje con una modernidad en la que el tiempo para su aprendizaje es lento, donde la experiencia se desarrolla tanto cultural como epistémicamente, son aprendizajes a largo plazo.

En este sentido, la reprogramación social, que los usos del espacio y el tiempo aborda discursivamente la lógica empresario-digital en la actualidad, conlleva una tendencia a la virtualidad de los dos en la vida cotidiana, y también a cobrar una preponderancia la rapidez e instantaneidad que promueven las tecnologías de la información y la comunicación en conexión con sus prácticas sociales, y de alguna manera borrar de esta manera la historia de las experiencias corporales disciplinarias, que se desarrollaron en la modernidad racional, bajo el estigma posmoderno de ser una racionalidad rígida y metafísica. De esta manera, se desarrolla una creencia más que una reflexión, que conduce a prácticas casi automatizadas, "una sencilla definición intercultural de *religión* podría indicar que se trata de un conjunto de significados y practicas mediante el cual volvemos visible y manejable para los intereses humanos el mundo invisible" (Appadurai 2017, p 85). Aquí la descripción que nos hace Appadurai de religión intercultural *está* íntimamente ligada a la lógica de la cultura digital, que hace de la memoria cultural un evento novedoso cuando es requerido, estamos en los tiempos de los "revivals", se reorganiza el pasado para integrarlo en la lógica de la cultura digital. Lo virtual, las instrucciones digitales recrean renacimientos como verdades actuales e inventan un pasado a partir de la lógica digital. Esta especie de

(...) retroperformatividad (...), es en esencia, un nuevo ángulo en relación sobre la relación entre los actos performativos y sus condiciones de felicidad, en la que ciertos actos performativos crean, mediante su agencia y efecto las condiciones de felicidad que casualmente los presuponen. En el caso de las representaciones rituales, eso podría significar que una secuencia particular de palabras y acciones

en un contexto ritual dado es, en realidad, parte de una afirmación que, si resulta efectiva, implica retrospectivamente la existencia de un conjunto de predicciones felices. (Appadurai, 2017, p. 105)

Es decir, el presente y sus prácticas reinventa y acomoda el pasado a las condiciones de descripción discursivo-hegemónica actual. Por lo tanto, con la emergencia hegemónica de la cultura digital contemporánea, toda la historia pasará a reinterpretarse bajo las condiciones sociotécnicas actuales. Esto quiere decir que las adyacencias están en constante reconfiguración y son parte de las lógicas discursivas del persistente presente. Las adyacencias de la modernidad, disciplinaria y ritualistas basadas en un pasado remoto, son transformadas en adyacencias flexibles posmodernas, en donde los rituales no dependen de un pasado remoto sino de un presente continuo. Por ello mismo, muchas de las prácticas de la modernidad están siendo reinterpretadas y adjetivadas de manera peyorativa, un proceso de discriminación bajo narrativas que conllevan un imaginario de flexibilidad y dinamismo. Los procesos a largo plazo en cualquier ámbito de la vida cotidiana se dejan de lado por orientaciones que den resultado rápidos y efectivos. Por otro lado, la lentitud y la identidad relacionadas con el espacio social o cultural son relacionadas con estructuras semánticas que hacen hincapié en la decrepitud y caducidad. Se muestra una traslación entre el mundo material, de las mercancías y del consumo total y el identitario, en donde lo material y su innovación constante inducen a identificarse con ese proceso, renovarse o morir. Ejemplo de ellos es la marca Apple o el aumento de financiación de autos del año que promueven rasgos de personalidad que van incluidos en la publicidad de dichos productos; audaz, sofisticado, ágil, pragmático, inteligente, etcétera. De esta manera, lo que no entra en esta lógica procesual del mercantilismo global tecnificado es si no discriminado si invisibilizado, como los procesos de producción de esos mismos productos y los grados de explotación laboral que se desarrollan en países ensambladores.

Las adyacencias posmodernas en relación con las corporalidades que surgen de ella incorporan hegemonías que domesticar las prácticas y subjetividades modernas, y las materializan en gran medida en productos de consumo, muestra de ello es el uso de algoritmos en el espectro de las redes sociales, para ralentizar los procesos de subjetividades hacia la vía de consumo. Este proceso de programación incide en la invisibilización de prácticas ajenas a esta óptica de la posmodernidad. Para ello, siguiendo Zuboff (2020), se crea un;

Ciclo de la desposesión...las operaciones de la desposesión ejecutados por Google revelan una *secuencia predecible de fases* que debe diseñarse y organizarse con sumo detalle para que llegue finalmente a fraguar en un sistema de hechos que normalice la extracción de excedente..., en cuatro fases, que son la *incursión*, la *habitación*, la *adaptación* y la *redirección*. Tomadas en su conjunto, estas fases constituyen una *teoría del cambio*, que describe y predice la desposesión como una operación política y cultural sostenida por un elaborado elenco de capacidades administrativas, técnicas y materiales (pp. 101-102).

Este tipo de programación es la "Afirmación de unos derechos de decisión sobre la expropiación de la experiencia humana, la traducción de esta en datos y los usos que se den a esos datos son elementos colaterales de ese proceso, como una sombra inseparable" (Zuboff, 2020, p. 179). Se programa una determinada subjetividad bajo la óptica de la empresarialización de todo, la vida dirigida y gestionada como una empresa flexible, digital y lo más eficaz posible. Se presenta de esta manera, un pragmatismo identificado con la cultura empresario-digital, en el cual las superficies de inscripción, los cuerpos de los seres vivos, empiezan a ser considerados como negocio para un sector que se beneficia de esta lógica, como un espacio de gestión perceptiva, una búsqueda incesante en actividades donde el ser visto, ser visible, cobra una preponderancia más allá de cualquier tipo de aprendizajes, además se convertirlos en mercancías redituables por medio de los clicks que se hacen a las diversas plataformas digitales.

Este vectorialismo establece pautas de aceptación a este tipo de prácticas, entre ellas están la búsqueda de la juventud o no envejecer a partir de un determinado tipo de alimentación, de rutinas de ejercicios físicos, o un optimismo enraizado en la búsqueda constante de la felicidad, por ejemplo. La medición algorítmica de todos los actos que realizamos en los dispositivos electrónicos es utilizada para procesar nuestras preferencias y convertirlas en la búsqueda de la satisfacción o felicidad. Los productos y/o actividades se aparecen sin solicitarse o ser buscados, es el reforzamiento de una determinada programación de las subjetividades, en donde a partir de su eficacia productiva, encontramos en ello una relación entre la lógica algorítmica con la eficacia para producir el consumo de la felicidad. Según Davies (2015),

El prejuicio neuroeconómico establece que la concepción mecánica, matemática de la mente es, en último termino, la correcta(...). Gran parte de

nuestro actual interés en el placer y la felicidad procede de una tradición de la economía que se basa prácticamente en la teoría de la mente, como exige la economía del libre mercado. (Davies, 2015, pp. 82-83)

Mas adelante sigue diciendo que;

En el contexto de la consultoría para las empresas y los cursillos de formación individual la felicidad (...) de pronto es representada como un activo para facilitar ciertas estrategias y proyectos, como un recurso al que echar mano a fin de ganar más dinero (p. 135).

En relación con ello, las adyacencias estratégicas se integran al interior de la cultura digital, en territorios dominados por un desarrollo económico empresarialista, es decir, la organización de las subjetividades a partir de una paulatina desconexión con el mundo circundante de la vida cotidiana para incorporar saberes dictados por la relación intensiva con los dispositivos electrónicos. En este sentido y con el contacto permanente con los dispositivos electrónicos y las redes sociales, las actividades centradas en la energía física se devalúan y se invisibilizan progresivamente las condiciones laborales precarizadas, y en relación con la inseguridad debida a el abandono de prestaciones sociales modernas. En la posmodernidad se presentan las actividades digitales como un recurso que intenta visibilizar las buenas prácticas, las mas deseables, las que persiguen el progreso constante (el progreso por cierto es uno de los conceptos clave de la modernidad), pero un progreso que hace del pasado una rehabilitación para ser productivo y no como el aspecto ético que en la modernidad conformaba su estructura de valores.

Conclusión

El juego de adyacencias que se presenta en la llamada posmodernidad compone corporalidades que implementan rechazos y discriminaciones a las prácticas y usos corporales de la modernidad, más disciplinadas y físicas. Se manifiestan, sobre todo, con la difuminación de las fronteras identitarias, por ejemplo, y las flexibilidades estéticas, en relación con las sensibilidades y percepciones aceptadas dentro de la dinámica de un espacio mercadológico de ventas y exposiciones adyacentes a la lógica emprendedora de la gobernanza vectorialista. En este ámbito, las superficies de

inscripción, la expresión de corporalidades que incluyen el despliegue de subjetividades, se inclinan hacia una preferencia estética en la lógica de la realidad virtual, como un espacio de construcción de saberes con mayores certezas que con el entorno de la realidad material de la vida cotidiana. En relación con ello, las corporalidades y sus subjetividades se identifican de manera flexible con las adyacencias que se dan entre un cuerpo y un dispositivo electrónico, en el cual la "interfaz" o interfaces con un instrumento, los dispositivos electrónicos, es la mediadora para la aceptación epistémica de la cultura digital virtual. En ello parece emerger un fenómeno que aquí se denominará "percepción autista virtual", en donde el alejamiento de sistemas de saberes se traslada gradualmente del mundo material a la preferencia del mundo digital, virtual en la construcción epistémica del mundo.

Esta percepción autista virtual, está estrechamente relacionada con el sentido de la vista, el repliegue de los saberes a la sobre determinación de un único sentido, a partir de lo que se ve en los dispositivos. Se dejan de lado, en grado de importancia para adquirir saberes la conexión con los otros sentidos de la percepción. En este sentido, Morozov identifica el fenómeno del "internet-centrismo",

Así es el internet-centrismo en acción: los supuestos valores de internet - ya sea su apertura o cualidad participativa- se convierten en una preciada vara con la que miden todas las áreas de la actividad humana, cualquiera que sean sus objetivos o pautas (...) su expansión es agresiva hacia otros dominios; coloniza teorías y esferas enteras, e impone sus propios valores en todo lo que toca; apertura, transparencia, alteración. (Morozov, 2015, pp.46-53)

Este internet-centrismo adquiere los rasgos del vectorialismo, una clase social emergente que utiliza como uno de sus rasgos pedagógicos para introducirnos en sus prácticas, una educación que sigue únicamente instrucciones, una pedagogía instruccionalista. La situación se complejiza en este proceso, pues no todos los ciudadanos acceden de la misma manera a esas lógicas digitales. Aquellos que no entran en estas prácticas digitales de avanzada las adyacencias corporales bajo las culturas digitales, por no estar a la altura de las expectativas de consumo son de algunas maneras invisibilizados y discriminados, ya sea por sus modos de vestir, con marcas no originales o clonadas, por el uso de dispositivos electrónicos de menor calidad y prestigio, por sus gustos gastronómicos, prácticas lingüísticas y hasta la sensibilidad

musical. Y sus tratos o tratamiento no siguen las mismas reglas o pautas. Hay una preferencia en reconocer ciertas corporalidades de elite y gradualmente hacia abajo la degradación de estas corporalidades por medio de imitaciones sin los recursos económicos, por ejemplo, para estar a la altura del original, las corporalidades vectorialistas. En este sentido, Pestaña (2016), aborda la conceptualización "*limites del miserabilismo*", para referirse brevemente a la discriminación que sufren los obesos en las sociedades actuales, dice que: "el miserabilismo considera que, cuanto se sale de la norma hegemónica, se vive, siempre, en cualquier punto del espacio social, como carencia y autodesprecio" (p. 300), y la norma y hegemonía la dictan hoy las corporalidades incorporadas al manejo experto de las culturas digitales, mismas que están bajo la lógica del emprendedurismo, el progresivo ascenso social vía el éxito económico., en donde las expresiones de felicidad van acompañadas de un cuerpo sano, ejercitado, bien alimentado, optimista, etcétera, rasgos estos que se engloban en la llamada felicidad. Así se deshumanizan todas aquellas expresiones corporales que identifican a las personas como no aptas para la felicidad y su tratamiento y estudio se masificará, impersonalizado. "Los privilegiados, como veremos una y otra vez; son analizados por personas; las masas, por maquinas" (O Neil 2017, p.17). Unos recibirán atenciones personalizadas por expertos, otros recibirán instrucciones a seguir, pedagogías de la instrucción o cursos de superación y adaptación a los nuevos requerimientos de la clase vectorialista emprendedora. Ello muchas veces nos conduce a idolatrar a las personas exhibidas como exitosos y a perseguir sus modos de expresión corporal, "la cultura dominante no se encuentra obsesionada con la cultura dominada; la segunda, desgraciadamente, sí lo está con la primera" (Pestaña p.300).

Este proceso no esta al alcance de todos, hay ciertas disposiciones adquiridas, habitus (Bourdieu, 2007, p.85), que tienen que ver con la preparación académica que uno desarrolle, la posición social en la que se nace y crece, y aquellos sistemas culturales que van a hacer de uno una persona refinada, que va a estar a la vanguardia epistémica, estética y ética, y por lo mismo digno de reconocimiento social, una legitimidad muy cercana a la admiración carismática. En este sentido, las reflexiones del pensamiento emprendedor vectorialista, desarrolla diagnósticos de aquellos que no son parte de la elite, aquellos que van a ser reordenados en las corporalidades emergentes a través de programaciones más allá de lo que menciona Shoshana Zuboff, un determinado tipo de corporalidades que recibirán atenciones y servicios diferentes a partir de juicios algrítmicos, que O Neil (2017) identifica como "el bucle de retroalimentación

pernicioso (p.41)", un modelo que crea las bases para hace que sus predicciones se cumplan de acuerdo con los datos establecidos, sobre todo para aquellas poblaciones que no comparten los privilegios de la clase vectorialista cuyo poder es expresado en la creación de realidades virtuales para ser aplicadas a realidades materiales. Y en donde; "Los algoritmos se asegura de que aquellos a los que se consideraba como perdedores siguieran siéndolo" (p.63).

Por otro lado, la discursividad que emerge de las culturas digitales utiliza la hipostasis, en donde uno de sus sentidos es tomar algo abstracto por real, como la nueva realidad hegemónica emergente, para ello también se ayuda de los tropos de la hipérbole y la catacresis. La cultura vectorialista esta dictando las pautas de adquisición de saberes a partir de una mayor preponderancia del mundo digital o virtual, ello a costa de las certezas percibidas por los sentidos. La virtualidad de los saberes digitales está empezando a dictar las nuevas corporalidades a desarrollar, muy ligadas a los saberes percibidos en los dispositivos electrónicos. En ellos el sentido de la vista y la interfaz de comunicación con los dispositivos producen certezas epistémicas. En este proceso la hipostasis se conecta con la hipérbole, que es una figura retórica que indica la exageración de las cualidades, en este caso, las bondades epistémicas de las culturas digitales, como mas certeras por el uso de los algoritmos y las matemáticas, cosa que las lleva a posicionarse como una cultura centrada en la científicidad matemática. La hipérbole y la hipostasis aquí se conjugan para jugar un papel de convencimiento a todos los profanos de sus pronunciamientos basados en las ciencias exactas. Aunado a ello el mismo proceso lo vemos en la relación entre las culturas digitales vectorialistas con el emprendedurismo. Las dos figuras retóricas, la exageración de las cualidades y la conversión de la primacía de lo abstracto sobre lo real en las culturas digitales, se auxilian a su vez con otra figura para fortalecer su hegemonía discursiva, la catacresis. Esta última, utiliza términos para designar la realidad y las lógicas deseadas en ausencia de conceptos para esa realidad. Esa realidad es la que emerge del discurso de la gobernanza, que se fortalece con conceptos aplicados a la realidad laboral del siglo XXI preferentemente, como flexibilidad, mejores prácticas y la inclusión de la idea de emprendedor, aquella persona sagaz, ágil, competitiva e inteligente que se adapta a los nuevos retos, llamándoles por ejemplo a ellos, ventanas de oportunidad. De esta manera, se están imponiendo blandamente, discursividades que exageran los atributos de sus procesos, así también, toma mayor validez lo virtual sobre lo material en lo que se refiere a las nuevas certezas, por medio de algoritmos, por ejemplo, y la emergencia de

nuevos conceptos para antiguas formas de dominación laboral, hoy dirigidas sobre todo al sector de los servicios.

Referencias bibliográficas

- Appadurai, A. (2017). *Hacer negocios con palabras. El fracaso del lenguaje como clave para entender el capitalismo financiero*. Siglo XXI Editores.
- Bourdieu, P. (2007). *El sentido práctico*. Editorial Siglo XXI.
- Bourdieu, P. (2000). *Poder, derecho y clases sociales*. Descleè de Brower.
- Brown, W. (2015). *El pueblo sin atributos. La secreta revolución del neoliberalismo*. Malpaso Ediciones.
- Davies, W. (2015). *La industria de la felicidad. Cómo el gobierno y las grandes empresas nos vendieron el bienestar*. Editorial Malpaso,.
- Foucault, M. (2002). *Vigilar y castigar. Nacimiento de la prisión*. Editorial Siglo XXI.
- Fujii, G. G. (1999). "Flexibilización laboral y empleo en México". *Investigación Económica*, vol. LIX: 229, julio-septiembre, pp. 121-160.
- Liotard, J.-F. (1991). *La condición posmoderna. Informe sobre el saber*. Ediciones Catedra S.A.
- Morozov, E. (2015). *La locura del solucionismo tecnológico*. Katz Editores.
- Moreno Pestaña, J. L. (2016). *La cara oscura del capital erótico. Capitalización del cuerpo y trastornos alimentarios*. Ediciones Akal S.A.
- O Neil, C. (2017). *Armas de destrucción matemática. Cómo el Big Data aumenta la desigualdad y amenaza la democracia*. Capitán Swing Libros S.A.
- Parikka, J. (2021). *La geología de los medios*. Editorial Caja Negra.
- Ravelo, P., Sánchez, S. (2010). "Cultura obrera en las maquiladoras de Ciudad Juárez en tiempos catastróficos". *El Cotidiano*, n.164, noviembre-diciembre, pp.19-25. Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Azcapotzalco.
- Real Academia Española (2022). <https://dle.rae.es/virtual>.
- Wark Mc. (2021). *El capitalismo ha muerto. El ascenso de la clase vectorialista*. Holobionte Ediciones.
- Zizek S. (2015). *Menos que nada. Hegel y la sombra del materialismo dialéctico*. Ediciones Akal.
- Zuboff S.(2020). *La era del capitalismo de vigilancia. La lucha por un futuro humano frente a las nuevas fronteras del poder*. Editorial Planeta.