

## EL CEREBRO ES LA PANTALLA, EL LENGUAJE ES EL TECLADO

---

**Lucía Abreu**

Instituto de Investigaciones Gino Germani;  
Facultad de Ciencias Sociales; Universidad de  
Buenos Aires (Argentina)

### Resumen

El presente artículo surge en el marco del Seminario *Filosofía de la Cultura* de la Maestría en Comunicación y Cultura de la Universidad de Buenos Aires; y procuramos realizar una reflexión crítica -o al menos presentar ciertos disparadores- sobre la sociedad contemporánea. Planteamos diferentes modos de habitar el mundo desde la sociedad disciplinaria a la actual sociedad de control, con un modelo de hombre performático que vive a través de las redes sociales con el uso de los *emojis* o emoticones.

Pensamos al sujeto (sea vulnerado o no, rico, pobre, con acceso a educación formal o no, extranjero o nativo, entre otros) como un sujeto descentrado; sujeto en proceso, inmerso en una realidad no real sobre quien se imprimen efectos de realidad.

**Palabras clave:** sociedad de control, hombre performático, emoticones.

**Artículo recibido:** 25/06/15; **evaluado:** entre 21/07/15 y 10/09/15; **aceptado:** 20/09/15.



Figura 1: Chat con Juan. Fuente: elaboración propia

### **Transformaciones: según tu rey, es tu religión**

Elías (1898) analiza diversas fuentes para dar cuenta de las prescripciones y comportamientos que se deben tener en la mesa, como por ejemplo el popular *Nuevo tratado de civilidad* de Courtin en Francia del siglo XII o sobre las necesidades naturales, Erasmo de Rotterdam explica: “Es malo para la salud retener la orina; o honesto es orinar en secreto” y todas las costumbres de la edad media como: comer con las manos, escupir, eructar, tener flatulencias en público; debían ser desplazadas. Lo que termina haciendo el proceso de civilización es transformar:

La estabilidad del aparato de autoacción psíquica, que aparece como un rasgo decisivo en el hábito de todo individuo “civilizado”, se encuentra en íntima relación con la constitución de institutos de monopolio de la violencia física y con la estabilidad creciente de los órganos sociales centrales. Solamente con la constitución de tales institutos monopólicos estables se crea un aparato formativo que sirve para inculcar al individuo desde pequeño, la costumbre permanente de dominarse; solo gracias a dicho instituto se constituye en el individuo un aparato de autocontrol más estable que, en gran medida, funciona de modo automático (Elías, 1898:453-454).

Además, Bauman (1997) propone una metáfora para continuar con la idea de civilizar: da cuenta del proceso de jardinería que termina con las denominadas culturas silvestres (donde los personajes eran guardabosques). Comparación que permite hacer visible la idea que civilizar era embarcarse en un esfuerzo riguroso y constante por transformar al ser a través del instrumento educativo, nuevos cristales –otorgados por el prisma de Les lumières– como forma innovadora de mirar el mundo a través de estos.

Una cruzada proselitista consciente, librada por hombres del saber y destinada a extirpar los vestigios de las culturas silvestres, los modos de vida y patrones de cohabitación locales y confinados a la tradición (...) el concepto de civilización también transmitía la elección de una estrategia para la gestión centralizada de los procesos sociales: gestión que iba dirigida por el conocimiento y apuntaría sobre todo a la administración del cuerpo y la mente de los individuos (...) Civilización era la puesta colectiva de hombres de ciencia y de letras para alcanzar una posición estratégicamente crucial en el mecanismo de reproducción del orden social (Bauman, 1997: 119-140).

Hasta aquí, un breve pantallazo de los procesos transformadores. Ahora bien, para poder aproximarnos al tema central de esta propuesta y por las reducidas páginas con las que contamos,

es que proponemos al lector un salto a la sociedad disciplinaria y luego a la sociedad de control, donde condensaremos los ejemplos. Ya que este apartado se denomina *Transformaciones*, nos interesa poder dar cuenta o evidenciar algunos cambios: ya no vamos de la casa al trabajo y del trabajo a la casa; sino que a mitad de camino debemos pasar por el gimnasio, la dietética, consultar al médico, ir a la farmacia, sin olvidar de estar permanentemente conectados actualizando e informando todas estas acciones con frases y/o emoticones a través de las redes sociales donde habita el cuerpo –extendido– virtual hiperconectado. Este cuerpo performativo –que se autogestiona e intenta adaptarse sistemáticamente a las variables de la biología y la ciencia– pareciera mucho más libre para decidir su suerte que el viejo sujeto moderno que pregonaba la libertad en todos los espacios que ocupaba con su ser político; sin embargo, la responsabilidad adquirida por este nuevo hombre pareciera cercenarle todos los caminos.

Entonces, en este contexto es que nos preguntamos: ¿Cómo dar cuenta, a la luz de la sociedad de control, de las transformaciones que las tecnologías han provocado en el mundo que se habita? Centelleante ironía de esta sociedad de control que plantea como triunfo a la libertad de sí mismo (autogobierno), a la vida como vanguardia.

### **Habitar en tiempos de vigilancia**

Sobre la base de un cuerpo orgánico, Foucault (1996) explica cómo el hombre máquina es el soporte sobre el cual se erige la sociedad disciplinaria, que surge de concebir el registro anatometafísico –el autómatas cartesiano– y el técnico político –conjunto de reglamentos militares, escolares, hospitalarios, entre otros. La anatomopolítica dociliza ese cuerpo autómatas en términos de utilidad, lo que implica transformarlo en un cuerpo dócil al aparato productivo. Cuerpo dócil y alma disciplinada, toda la existencia del hombre encauzada en la red de secuestro. Una vez el sujeto disciplinado y encerrado es pasible de ser estudiado, analizado y de allí se extrae un saber-poder que permite nuevamente dirigir esas energías vitales que desbordan. Y es, en ese sentido, donde la microfísica se plantea como dinámica: no se captura ese poder de una única vez y para siempre. Por eso el individuo termina siendo recapturado constantemente.

Foucault (2009) sostiene que lo que articula la anatomopolítica (cuerpo-disciplina) y la biopolítica (regulación de la especie) es un dispositivo de la sexualidad. Es a través de este dispositivo que se regula el cuerpo disciplinado y la especie-población produciendo un efecto de verdad que permite concebir el sexo como el lugar de inteligibilidad de ese individuo regulado, transformado en sujeto en tanto cuerpo disciplinado y productivo. El dispositivo de la sexualidad se presenta como aquel conjunto de discursos y prácticas (histerización del cuerpo de la mujer,

pedagogización del sexo del niño, socialización de las conductas procreadoras y psiquiatrización del placer perverso) que organizan los saberes en torno al disciplinamiento de esa vitalidad. Hasta aquí hemos repasado la sociedad disciplinaria y sus dispositivos de poder-saber.

## Control

“Hay información”, impone Sloterdijk (2000). Bajo esta lógica, hablamos de información que no puede ser apresada en la categoría de sujeto u objeto, no permite ser explicada por la ontología monovalente que no puede comprender la materia inteligente, inteligentemente organizada. Ya no es el Hombre quien, como sujeto dador de sentido, se enfrenta a un objeto carente de él para organizarlo sino que nos enfrentamos a la partitura de la vida, no hay sujeto, no hay objeto: hay información. ¿Una nueva axiología donde el artificio no es el sexo? ¿Ya no funciona el dispositivo de la sexualidad con su efecto de verdad?

Por su parte, Deleuze (1999) retoma el planteo de Foucault (1999) quien situó a las sociedades disciplinarias en los siglos XVIII y XIX; éstas alcanzan su apogeo a principios del siglo XX y proceden a la organización de los grandes espacios de encierro. El individuo no deja de pasar de un espacio cerrado a otro, cada uno con sus leyes: la familia, la escuela, la fábrica, de tanto en tanto el hospital, y eventualmente la prisión, que es el lugar de encierro por excelencia. Foucault (1999) había analizado muy bien el proyecto ideal de los lugares de encierro, particularmente visible en la fábrica. Entonces, en la actual sociedad de control todos los lugares de encierro nombrados están en crisis: Deleuze (1999) asegura que estas instituciones están terminadas, a más o menos corto plazo; sólo se trata de administrar su agonía y de ocupar a los individuos hasta la instalación de las nuevas fuerzas que están golpeando la puerta. De este modo, las sociedades de control son las que están reemplazando a las sociedades disciplinarias, y no es necesaria la ciencia ficción para concebir un mecanismo de control que señale a cada instante la posición de un elemento en un lugar abierto: el animal en una reserva es lo que el hombre en una empresa (collar electrónico: sistemas biométricos para el ingreso y egreso del personal de compañías, tarjetas o huellas dactilares para accesos, código en ascensores o porteros eléctricos de edificios, tarjeta para viajar en transporte público, etcétera).

Resulta importante echar luz sobre la noción de *hombre postorgánico*, introducida por Sibilía (2005), quien explica que este hombre es quien trasciende las fronteras espacio-temporales que en la era anterior limitaban la existencia humana. También analiza la forma en que se construyen cuerpo y subjetividades en las sociedades contemporáneas y cómo intervienen en este proceso las nuevas tecnologías en el capitalismo actual. Lo que parece tener mayor importancia no es ya

la propiedad de bienes, sino la posibilidad de acceso a la utilización de los mismos como servicios. El consumo rige hoy casi todos los hábitos culturales. En esta coyuntura, en el paso de los modelos analógicos a los modelos digitales es que se modelan los cuerpos y las subjetividades. La tecnociencia contemporánea, en este afán de traspasar los límites de la condición humana, estaría desarrollando toda una gama de tecnologías que intentan romper con las fronteras espaciales y temporales que delimitan la existencia.

En el siglo XXI, el hombre es manipulable y también se presenta como un hombre extendido mediante variados ejemplos tales como el Proyecto Genoma Humano, la inteligencia artificial e Internet, vida virtual (avatar en Second Life) y redes sociales (Facebook, Twitter, Instagram, LinkedIn, MySpace, Flickr, Pinterest, MySpace, Google+ y *blogs*, entre otros) con múltiples identidades donde habita este cuerpo extendido. “Además de todas estas herramientas –que constantemente se diseminan y dan a luz a innumerables actualizaciones, imitaciones y novedades–, existen otras áreas de Internet donde los usuarios no son los protagonistas sino también los principales productores del contenido, tales como los foros y grupos de noticias” (Sibilia, 2009: 17).

Frente a este escenario, donde surgen las nuevas formas de vida tecnológicas no reductibles a la categoría de *sujeto*, es cuando el gobierno de sí habilita la posibilidad de pensar a este *hombre postorgánico*, que viene a ocupar ese lugar. Nuevos expertos y nuevas economías. La biología se asocia a la matemática y a la cibernética para transformar la vida en mera mezcla de fluidos. Así, la vida pasa a ser el centro de gobierno, del propio gobierno sobre uno mismo, soberano de la dote biológica, del capital humano. En efecto, resulta oportuno reflexionar sobre aquel *sujeto cartesiano* quien ordenaba todas las relaciones y las significaciones del mundo que parecería que ya no existe.

En referencia al título de este trabajo (*El cerebro es la pantalla, el lenguaje es el teclado*) y a lo expuesto sobre la sociedad de control, quizá no haya sido tan conveniente como hasta ahora la famosa frase “El cerebro es la pantalla” de Deleuze. A modo de ejemplo, en el film *Transcendence* el orden de los factores no altera el producto y el cerebro es un avatar neuronal y omnipotente que desafía toda regla natural y “humana”, una serie infinita de pantallas y *software* con bases de datos hiperconectadas que se posiciona como un Dios. La Nanotecnología está presente en la nueva ciencia ficción, centrada ya no en la universalidad de la tecnología y sus potenciales peligros, sino en la posibilidad de lo humano en convertirse en otro, abriéndose a la idea de cuerpos en proceso, transición, múltiples y casi inmortales. Hasta aquí ciencia ficción. Como parte de esta sociedad de control y las TIC, surgen los emoticones, a continuación caso *emojis* y un ejemplo con emoticones y repercusión por una supuesta amenaza terrorista.

## **Prácticas online**

Los *emojis* (o emoticones) son sin duda el idioma universal en Internet, estas figuritas no tienen ningún tipo de fronteras y parecería que permiten expresar y representar cualquier tipo de emociones o pensamientos a través de pequeñas imágenes.

Internet es el medio principal por la velocidad y la facilidad de acceso e intercambio de información, datos de todo tipo, y por su carácter omnipresente y global. Es considerada como un nuevo medio de comunicación que transforma los modos de circulación de la información porque tiene repercusiones culturales, económicas, sociales, y políticas en la comunidad global generando nuevas formas de sociabilidad (Siri, 2000). Es, en primera instancia, un medio caótico, multidimensionado con autoridad desdibujada y donde –a diferencia de la televisión o los diarios– cualquier sujeto puede, en principio, publicar libremente.

El usuario es, más que en ningún otro medio, concebido como consumidor-productor. Los actores de la industria cultural también forman parte de este proceso aún en desarrollo, conviviendo con formas tradicionales y en disputa con nuevos sentidos y formas de intercambio. A su vez, Sibilia se pregunta:

¿Los emails son versiones actualizadas de las antiguas cartas que se escribían a mano con primorosa caligrafía y, encapsuladas en sobres lacrados, atravesaban extensas geografías? Y los blogs ¿podría decirse que son meros upgrades de los viejos diarios íntimos? (...) El yo que habla y se muestra incansablemente en la web suele ser triple: es al mismo tiempo autor, narrador y personaje (2009: 18).

Continuando esta idea, es inevitable no echar luz sobre el uso de los emoticones. Estos son una secuencia de caracteres del teclado que se utiliza para transmitir una emoción y entre los más conocidos se destacan: la sonrisa :-), el guiño ;-), el que expresa asombro :-o, el sarcasmo :-[ y la tristeza :-(. También se usan, por ejemplo, para mandar besos :-\*. Todo comenzó en el año 1982, cuando Scott Fahlman (Universidad Carnegie Mellon, Estados Unidos), fue el primero en representar una cara sonriente.

## **Joven arrestado por un mensaje terrorista escrito con emoji**

En Nueva York arrestaron a un joven de 17 años porque las autoridades interpretaron una broma escrita con emoticones como "una amenaza terrorista", lo que podía significar hasta siete años de

cárcel. Osiris Aristy, el acusado, había publicado el 15 de enero de 2015 una serie de fotos con un revólver cargado y que incluían los emoticones de la imagen superior.

Lo curioso es que el joven en cuestión nunca intimidó con palabras a la policía. Las supuestas advertencias son la interpretación de los *emojis* como si fuera una auténtica amenaza de que el joven estaba dispuesto a ir a matar a policías. Luego del atentado a las Torres Gemelas, se aprobaron una serie de leyes donde se redefine amenaza terrorista de una manera radicalmente amplia: cualquier declaración que busque intimidar a civiles o al gobierno mediante una amenaza para cometer un delito específico puede ser perseguido como terrorista, sin importar siquiera si quien hace la amenaza está verdaderamente dispuesto a llevarla a cabo, o incluso si es incapaz de cometerla. No obstante, el fiscal aún debe ser capaz de demostrar que el mensaje constituía una amenaza y no una broma. Lo que da cierto temor es que si bien podría no ser procesado judicialmente, de todas maneras sentó un precedente: escribir *emojis* de un policía seguidos de un arma de fuego basta para que las autoridades nos arresten.

Quizás, otra posible lectura sea que este adolescente en cuestión utilizó a los emoticones como una forma de rebelarse a las leyes represivas de su ciudad, donde él sabe que hay *tolerancia cero* para todos los temas vinculados a terrorismo, armas, etc. Y sin embargo, desafía a esas leyes como modo de expresión de su interior, ya sea miedo, frustración o broncas por las prohibiciones con las cuales evidentemente, no está de acuerdo.

### **Tecnología por doquier**

En este momento histórico, siglo XXI, sobran ejemplos para dar cuenta que usamos y habitamos el mundo con tecnología: entablamos naturalmente una charla con Siri, la asistente virtual de iPhone; nos trasladamos en autos sin chofer (a través de los cuales con su *software* proporciona una protección entre nosotros y la ruta porque no controlamos nuestro auto, sino que enviamos *inputs* electrónicos a las computadoras que los controlan); un niño argentino de 12 años creó una plataforma para encontrar personas perdidas; todos tenemos celulares inteligentes y estamos en *view street*.

Vivimos en la llamada Sociedad de la Información (o de Control). El concepto de Sociedad de la Información implica un modelo de sociedad global organizada alrededor de la creación, distribución y manipulación de información, desde un punto de vista holístico orientado al desarrollo, y tiene como epicentro a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) que comenzó en la década del setenta. Está centrada en la idea que todas las personas puedan

crear, consultar, compartir, utilizar y difundir el conocimiento y la información, de manera que los países puedan emplear plenamente su capacidad de desarrollo sustentable.

Ahora bien, en referencia a la escritura, cuanto más modernos son los *gadgets* que utilizamos, más pequeños tienden a hacerse, y en consecuencia, se intenta reducir el tamaño a lo más pequeño posible. Ya existen dispositivos que no tienen teclado, como por ejemplo los *iPod* de Apple o algunos PDA's de PALM, en los cuales se escribe mediante un lápiz óptico sobre una superficie delimitada en el propio PDA. Microth está estudiando una nueva forma: se trata de escribir en una KeyWheel y dependiendo del movimiento que se haga en la superficie se escribirá una letra, un número u otra cosa, interesante en un futuro para cuando los teclados ya se encuentren obsoletos.

Retomando el caso de los emoticones, existe la posibilidad de adquirir "*pack* de emoticones", incluso customizados de acuerdo a fechas festivas como por ejemplo: Halloween, Navidad, San Patricio, etc. Parecería que estos emoticones/*emojis* son el medio perfecto para comunicarnos con personas de cualquier parte del mundo porque traspasan las fronteras idiomáticas, o inclusive con nuestros propios amigos cuando simplemente no existe la necesidad de escribir un montón de palabras para expresar algo que podemos indicar mediante emoticones. Entonces, como usuarios disponemos de ¿distintas codificaciones de sentimientos? Diferentes tipos de emoticones, distintas caritas felices que representarían ¿diferentes emociones? ¿Distintas felicidades?

## La infelicidad en la cultura

*Acaso haya perjudicado el edificio del ensayo, pero ello responde enteramente al propósito de situar al sentimiento de culpa como el problema más importante del desarrollo cultural, y mostrar que el precio del progreso cultural debe pagarse con el déficit de dicha provocado por la elevación del sentimiento de culpa. (Freud, 1979:130)*

El primer título elegido por Freud (1979) para *El Malestar en la cultura* fue *La infelicidad en la cultura*, término que luego suplantó. Esta obra toma el antagonismo entre las exigencias pulsionales y la restricción impuesta por la cultura. A su vez, expone las tres fuentes de nuestro malestar: la hiperpotencia de la naturaleza, la fragilidad de nuestro cuerpo y la insuficiencia de las normas que regulan nuestros vínculos en la familia, el Estado y la sociedad.

Para Freud (1979), cultura designa la suma de operaciones y normas que distancian nuestra vida de la de nuestros antepasados animales y que sirven a dos fines: la protección del ser humano frente a la naturaleza y la regulación de los vínculos recíprocos entre los hombres. Dentro de los

rasgos de la cultura empieza con un rastreo histórico de las actividades y los valores que son útiles y protegen al hombre: las primeras hazañas fueron el uso de instrumentos, la conquista del fuego, la construcción de viviendas. De todas, la conquista del fuego fue la más trascendente. La liga al erotismo uretral y a la tenacidad y a la ambición. Fue motivo de mitos y de cuentos acerca del hombre primitivo, quien sentía un placer infantil al apagar el fuego con su orina. Este material es retomado por las narraciones de Gulliver y otros gigantes, quienes gustaban de realizar competencias de virilidad apagando las grandes lenguas que el fuego elevaba. Quien primero renunció a este goce homosexual se hizo acreedor del fuego, lo retuvo para sí. Lo que ahogó es su propia excitación sexual, renunciando así a lo pulsional. Y por su parte, la mujer, quedó como guardiana del fuego. La *sublimación* de las pulsiones es un rasgo destacado del desarrollo cultural; hace posible que las actividades psíquicas como las científicas, ideológicas, artísticas, tengan un papel muy importante en la vida cultural de los pueblos. La cultura se edifica sobre la renuncia a lo pulsional y de allí que siempre exista malestar.

Freud rastrea la génesis de los procesos culturales, sostiene que los encuentros sexuales macho y hembra estuvieron guiados por lo olfatorio y por el ciclo menstrual; luego se fueron abandonando los encuentros ocasionales y el hombre se sedentarizó, los encuentros sexuales se regularizaron y surgió la familia (la mujer no quería separarse de los hijos). La convivencia humana tuvo un doble fundamento: por un lado, la necesidad del trabajo, para modificar y mejorar el mundo –lo utilitario– y por el otro, la necesidad sexual del hombre de conservar a la mujer como objeto sexual y la insistencia de la mujer de permanecer junto a sus hijos: “la familia como célula germinal de la cultura”, explica Freud (1979: 110).

### **Actualizar el malestar**

Ahora bien, introducir a Freud (1979) no fue casual: en la sociedad de control hay otro malestar, otras demandas propias del siglo XXI: el dinamismo, la prisa, la creatividad, el desapego (no quedarnos quietos), etc.; que se suman a los valores: realización personal, privilegio dado a la felicidad, libertad sexual y afectiva. Tal vez, habría que actualizar el malestar de Freud (1979) y sería en relación a la incompatibilidad entre el ideal romántico y sus instituciones (matrimonio) con los valores actuales nombrados anteriormente.

El mercado entra en lugares donde no había entrado (por ejemplo, el caso de la red social del sexo Tinder) donde hay una descorporificación porque todo pasa en la pantalla (ya sea el texto, emoticones o fotos); ¿interactuamos con una persona o con un aparato? (sobre este ejemplo puntual es inevitable no pensar en el film *Her*, pero este tema lo dejaremos para un futuro

análisis). Este mercado al que los sujetos –vulnerados o no– tienen libre acceso, interactúan con las disposiciones y lógicas internas ya sea Facebook, Twitter, Tinder, Happen, mails, Whatsapp y todas las formas de comunicación que utilizamos.

Bauman (2003) realiza una diferencia entre consumismo y consumo: el primero es social, acuerdo resultante de los deseos en una fuerza de regulación social; mientras que el segundo es de índole individual. La forma de regulación del capitalismo es el deseo, saber que siempre debemos producir algo diferente y aún así no satisfacer el deseo. A partir que el deseo es alienado, es puesto para hacer mover a la sociedad capitalista de consumismo y no a cada individuo, para que los objetos sean desplazados y/o reemplazados. La cultura del desperdicio, de la obsolescencia. Este flujo permanente del deseo, es lo que funda el orden social. A partir del fetichismo de la subjetividad, el *sujeto* se define como tal a partir de los objetos que consume y se entrega a la sociedad para dejarse consumir (en las relaciones). Relaciones que entabla haciendo uso de emoticones, que reemplazan lo que no es dicho con palabras: todos los sentimientos sintetizados en simpáticas figuritas de colores con una gestualidad repetitiva pero a la vez, representativa. ¿Son nuevos modos de encuentros? ¿El sujeto se desdibuja, se ausenta o se esconde detrás de los emoticones?

#### **Coda: sonría, lo estamos filmando**

Luego del recorrido de estas páginas, damos cuenta de la materialización del imperio de la mirada en la sociedad de control. Es así que desde aquella sociedad disciplinaria podemos rastrear una posible genealogía de la mirada que se inicia en el panóptico hasta la cámara que controla, graba, acosa y revela. O bien, la cámara o pantalla que explora, comparte y habita las redes sociales con el cuerpo virtualmente hiperconectado.

Entonces, frente al gobierno de sí, sujetos interactúan más allá de los índices de niveles socio-económicos. Todos usamos los emoticones, que son restos de un jugar que ya no se realiza, búsqueda del *dibujito* que represente lo que la palabra ya no dice o no se puede decir. Insistimos, todo sujeto (sea vulnerado o no, rico, pobre, con acceso a la educación o no, extranjero o nativo, entre otros) lo pensamos como un sujeto descentrado; sujeto en proceso, inmerso en una realidad no real sobre quien se imprimen efectos de realidad.

En el escenario del siglo XXI, donde surgen nuevas formas de vidas tecnológicas no reductibles a la categoría de *sujeto*, es cuando se permite la posibilidad de pensar a un *hombre postorgánico* que viene a ocupar ese lugar sin olvidar publicar su vida en todas y cada una de las redes sociales, mostrando la intimidad como espectáculo claro. Nos encontramos en un escenario donde

el sujeto se (re)significa y forma parte del mismo escenario porque se constituye en el acto mismo de la representación: se debe pensar lo performático como constitutivo, ergo no hay constitución porque es allí donde el cuerpo se está descorporalizando: el cerebro es la pantalla, el lenguaje el teclado.

## Bibliografía

- Bauman, Z. (1997). *Legisladores e intérpretes: Sobre la modernidad, la postmodernidad y los intelectuales*. Buenos Aires: Universidad Nacional de Quilmes.
- (2003). *Modernidad líquida*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Deleuze, G. (1999). Posdata sobre las sociedades de control. En Christian, F. (comp.), *El lenguaje libertario*, Buenos Aires: Altamira.
- : (2005). *Foucault*. Buenos Aires: Paidós.
- Elías, N. (1898). *El proceso de la civilización. Investigaciones sociogenéticas y sociológicas*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Foucault, M. (1999). *Vigilar y castigar*. México: Editorial Siglo XXI.
- (2011). *Historia de la sexualidad 1: La voluntad del saber*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Freud, S. (1930). El malestar en la cultura. En Freud, S. (1979), *Obras Completas, Vol. XXI*. Buenos Aires: Amorrortu editores.
- Sibilia, P. (2005). *El hombre postorgánico. Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- (2009). *La intimidad como espectáculo*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Siri, L. (2000). *Internet: Búsquedas y buscadores*. Buenos Aires: Norma.
- Sloterdijk, P. (2000). Reglas para el parque humano. En *Pensamiento de los Confines*, (8). Buenos Aires: Diotima.