

# Entre la realidad y la ficción del Apple Vision Pro

*Daniel Josué de Jesús Hernández\**

*Alejandro García Martínez\**

## *Resumen*

En este escrito se busca plasmar una reflexión sobre la relación que surge entre el cuerpo frente a las nuevas tecnologías, tomando como punto de partida la navegación por el ciberespacio, donde se ha logrado encontrar una tecnología aparentemente novedosa, pero que al mismo tiempo trae consigo diversas inquietudes que intentaremos identificar e interrogar, construyendo la reflexión entre una ficción que ha pasado a ser realidad y una realidad que parece ficcional.

*Palabras clave:* cyborg, etnografía digital, cuerpo, tecnología, dimensión espacial.

## *Abstract*

This writing seeks to reflect on the relationship that arises between the body and new technologies, taking as a starting point the navigation through cyberspace where it has been possible to find an apparently novel technology, but at the same time it brings with it quite a few concerns

\* Egresado de la licenciatura en Psicología, UAM Xochimilco. Correo electrónico: [danieldejesushernandez.104@gmail.com] / ORCID: [0009 0001 8259 7634].

\*\* Egresado de la licenciatura en Psicología, UAM Xochimilco. Correo electrónico: [alejandromtz2912@gmail.com]/ ORCID: [0009-0007-1806-9726].

that we will seek to identify and interrogate, building the reflection between a fiction that has become reality and a reality that seems fictional.

*Keywords:* cyborg, digital ethnography, body, technology, spatial dimension.

*Dedicado a quienes  
siempre encuentran  
nuevas formas de mirar*

*Cuando yo escribo algo, tengo la sensación de que ese algo preexiste.  
Parto de un concepto general; sé más o menos el principio y el fin,  
y luego voy descubriendo las partes intermedias; pero no tengo  
la sensación de inventarlas, no tengo la sensación de que  
dependan de mi arbitrio; las cosas son así. Son así,  
pero están escondidas y mi deber de poeta es encontrarlas.  
Borges, "La Poesía", *Siete noches**

## On: Aspiración más que predicción

Las innovaciones tecnológicas, con frecuencia, nos invitan a dos escenarios: imaginar un futuro oscuro para la humanidad o concebir un porvenir más práctico y esperanzador. Y nosotros (como investigadores) no fuimos la excepción en estos dos casos. Sin embargo, hacemos saber inmediatamente que nuestra aspiración no está en realizar ningún tipo de predicción, pero tampoco buscamos adornar positivamente el porvenir, sino que nuestro objetivo está en cuestionar estos tiempos cada vez más mediatizados por las nuevas tecnologías.

Y, para comenzar, planteamos lo siguiente: ¿acaso es posible hablar del futuro como si hubiéramos hecho un viaje por el tiempo de ida y vuelta?, ¿desde qué posición hablar sin caer en los discursos de ciencia ficción?, o, por el contrario, ¿cómo hablar de estos fenómenos tecnológicos sin adornar de más la realidad?, ¿qué podríamos decir del futuro que no se haya dicho antes?, ¿habría algún sentido en no

hablar del futuro para inclinarnos a hablar del presente? Jorge Luis Borges expresaba que la gente suele referirse al futuro bajo los términos de su propia época y, para él, esto ya era un error, porque las cosas que hoy nos resultan importantes podrían ser insignificantes en el porvenir.

Entonces, en lugar de concebir un escrito que busque plasmar una mirada al futuro, decidimos realizar una investigación echando un vistazo al presente, de la misma manera que Michel Foucault lo hizo, pues él no perseguía ninguna verdad universal ni buscaba profetizar el futuro, sino que su trabajo intelectual consistía en hacer todavía más visible lo que ya era visible (y que en ocasiones desconocía lo que le ocurriría, porque estaba demasiado enfocado en el presente).

Por esta razón, como investigadores del presente, más que abordar un campo físico y tangible, como suele hacerse tradicionalmente en las investigaciones, decidimos sumergirnos totalmente en el ciberespacio. Las preguntas comenzaban a surgir, ¿qué significaría realizar una investigación de un estilo totalmente digital?, ¿qué beneficios habría, pero a qué tendríamos que renunciar?, ¿cómo se jugaría nuestro cuerpo como ciberinvestigadores en el ciberespacio?, ¿qué podríamos encontrar en nuestra navegación? Hasta ese momento, todo lo que imagináramos serían suposiciones que únicamente podrían responderse al sumergirnos en la navegación. Por otra parte, las complicaciones tampoco se hicieron esperar, sin embargo, ceder fácilmente ante ellas sería ignorar el presente que pretendemos conocer. En este punto, como ciberinvestigadores, sólo había un deseo que nos motivaba a continuar, tal como diría Lacan: “mejor, pues, que renuncie quien no pueda unir a su horizonte la subjetividad de su época”.

Por lo tanto, así se construye este escrito, desde lo distinto: buscamos construir posibles ventanas donde antes había un muro, diría Michel Foucault; buscar asombro donde otros ven costumbre, diría Jorge Luis Borges; y no seguir el camino andado, pues lo seguro ya no tendría misterio, diría Facundo Cabral. Por este motivo, nuestro objetivo no se encuentra en realizar ninguna predicción porque

quizá ésta sea la mejor manera de descubrir y decir algo significativo sobre el futuro.

## Mirar lo que vemos hoy

Ciertamente, podríamos haber comenzado este artículo enunciando el gran impacto que, sin duda alguna, tienen las tecnologías en la vida del ser humano, sin embargo, nos parece más que suficiente retomar una de las frases que aparecen en la famosa película *Matrix* (1999), cuando Morfeo le dice a Neo, después de haberle mostrado un mundo nuevo: “Bienvenido al desierto de lo real”.

Y es que, tras la constante innovación de diversas tecnologías, la humanidad ha llegado a un punto en que las películas de ciencia ficción ya no se alejan tanto de la realidad que vemos, pues estas películas han logrado plasmar parte de los acontecimientos tecnológicos que hoy vivimos. Por ello, uno de los propósitos, por lo menos de este artículo, es deslindarse del miedo que estas películas o libros de ciencia ficción producen sobre el futuro, ya que, para poder repensar estos fenómenos actuales, hay que verlos desde una perspectiva distinta con el fin de mirar más allá de lo evidente.

Entonces, en un lugar tan lleno de fenómenos digitales como lo es el ciberespacio, ¿cómo y desde dónde empezar a mirar?, ¿en qué podríamos enfocarnos? Para pensar una posible respuesta, podríamos hacer una distinción entre el acto de ver y el de mirar. Y, para ilustrar esta diferencia, nos gustaría contar lo que hizo Newton, quien, estando a la sombra de un árbol y al ver caer al suelo una manzana, se atrevió a preguntarse por las razones de este acontecimiento. En pocas palabras, Newton hizo lo que haría un investigador: cuestionó lo que vio. Seguramente, Newton no fue el primero en ver caer una manzana al suelo, pero fue el primero en mirar lo que otros veían como un hecho cotidiano. Y éste es el paso fundamental para empezar a mirar: cuestionar los acontecimientos que no sólo nos interesan o nos inquietan, sino aquellos fenómenos tan cercanos a nosotros que escapan de nuestra visión.

Por lo tanto, nosotros como ciberinvestigadores cuestionaremos lo que otros ven como un hecho común en el ciberespacio, porque, sin duda, en él existen fenómenos cada vez más visibles que logran pasar desapercibidos para el ojo humano. Ésta es la razón por la cual se vuelve necesario mirar y comprender el mundo *online*, porque –como diría Michel Foucault– el pez nunca descubre que vive en el agua, porque vive inmerso en ella y su vida transcurre sin advertir su existencia. De igual forma, una conducta que se normaliza en un ambiente cultural dominante se vuelve invisible.

Por esta razón, resulta importante renovar nuestra mirada ante los distintos fenómenos tecnológicos, porque, más allá de verlos con rechazo o esperanza, habría que observarlos como lo hace un investigador: mirando lo que otros ven porque la tecnología no es la que fue ayer ni será lo que hoy es.

### **Del tema al problema: cuerpo y tecnología**

Hoy en día el ser humano dota de capacidades humanas a las máquinas, pero al mismo tiempo ensambla piezas tecnológicas en su cuerpo. Este fenómeno provoca que la vida, poco a poco, vaya cobrando un nuevo sentido y con ello surjan nuevas interrogantes. Por ejemplo, ¿qué significa este cambio de rol entre el ser humano y la tecnología?, ¿qué implica esta unión-fusión?, ¿actualmente somos más cuerpo que tecnología o más tecnología que cuerpo?, ¿el cuerpo pasará a ser un concepto más cercano a lo natural, lo cultural o lo artificial?, ¿de qué porcentaje del cuerpo podemos desprendernos sin dejar de ser “humanos”? En pocas palabras, ¿qué relación está surgiendo entre el cuerpo y las nuevas tecnologías?

Las interrogantes hacia la tecnología podrían continuar, sin embargo, no buscamos construir una crítica que aluda a la nostalgia e invite a retroceder para vivir como antes, como si eso fuera posible. Además, ¿cómo sería “vivir como antes” y por qué razones lo haríamos?

Quizá una pregunta clave para empezar a comprender esta relación sea: ¿cuál habrá sido el primer encuentro en la historia de la

humanidad entre el cuerpo y la tecnología? Ahora bien, mostrar un recorrido histórico de todas las tecnologías por las que ha transitado el ser humano no es el propósito de este escrito, pues el origen de la tecnología es tan antiguo como podría ser el ser humano y hacerlo así consistiría en un recorrido inacabable e inalcanzable. Sin embargo, lo que es innegable, es la constante relación que mantiene el hombre con la tecnología a lo largo de la historia, pues desde hace siglos el ser humano ha utilizado distintas tecnologías para poder adaptarse a su entorno. Esta relación, y por lo tanto la unión del cuerpo con la tecnología, es lo que Donna Haraway denomina “*cyborgs*”, un organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo, una criatura de realidad social y también de ficción (Haraway, 1984). Partiendo de esto, podemos concebir que los *cyborgs* no son producto meramente de nuestra época, sino que han existido desde antes de que se acuñara este término, pues puede considerarse *cyborg* tanto a un ser humano con una lanza para cazar, como a un ser humano con un celular para chatear.

Por ello, aunque el cuerpo y la tecnología parezcan tan ajenos, pero al mismo tiempo tan similares, constituye una razón suficiente para centrar en estos dos conceptos el eje de nuestra investigación, a fin de mirar el presente tecnológico, pues el cuerpo no existe por sí mismo, sino que está anclado a su época:

Vivir consiste en reducir continuamente el mundo al cuerpo, a través de lo simbólico que éste encarna. La existencia del hombre es corporal. Y el análisis social y cultural del que es objeto, las imágenes que hablan sobre su espesor oculto, los valores que lo distinguen nos hablan también de la persona y de las variaciones que su definición y sus modos de existencia tienen, en diferentes estructuras sociales. Por estar en el centro de la acción individual y colectiva, en el centro del simbolismo social, el cuerpo es un elemento de gran alcance para un análisis que pretenda una mejor aprehensión del presente (Le Breton, 2002: 7).

## Cuerpos en(red)ados

En nuestra navegación por el ciberespacio, nuestro cuerpo (como ciberinvestigadores) ya estaría implicado desde el primer momento. Para comenzar a profundizar sobre este enredo, nos gustaría traer unos versos del poeta Sharif Fernández Méndez, donde expresa: “quien tiene una ventana tiene un trocito de cielo”.

Hoy en día, estar frente a una pantalla es acceder a casi un cielo entero, pues basta con encender una pantalla para ver (a través de una ventana digital) lo que sucede en el mundo. Y es que navegar en el ciberespacio nos brinda una infinidad de posibilidades: desde ver lugares del otro lado del globo, comprar un álbum de nuestra banda favorita, ver los acontecimientos en tendencia, tener contacto con cualquier persona y mucho más. Todo al alcance de un clic. Sin embargo, más allá de cuestionar qué tan real es lo que vemos en nuestras pantallas, lo cierto es que lo que sucede al otro lado del espacio *online* puede tener una gran repercusión del lado *offline*. Estos dos polos de un mismo mundo no existen por sí mismos, sino que coexisten de un modo impresionante. Está más que claro (y junto a la impresión de nuestra navegación) que el tiempo y el espacio en la vida *online* no transcurren ni permanecen de la misma manera como en la vida *offline*. Por ello, decidimos pensar el ciberespacio como si se tratara del impensable Aleph del poeta Borges: un lugar donde están todos los lugares del mundo, visto desde distintos ángulos, como si el ciberespacio tratara de contener en sí mismo el infinito:

“El Aleph” borgeano es hermosa metáfora y precursor aviso no sólo de la vastedad fabulosa de la Red de redes, sino, también, de sus contingencias y paradojas. En internet podemos asomarnos a lo que escriben, opinan, quieren, contemplan y proponen muchos otros andarines de las redes electrónicas. [...] El Aleph contemporáneo no sólo nos brinda una variedad infinita de ventanas a las más diversas realidades y expresiones. Allí además podemos ser observados. Igual que en el “El Aleph” de Borges (Trejo Delarbre, 2006: 19).

Al navegar no podíamos evitar preguntarnos: ¿dónde se encuentra este ciberespacio? Porque no estaba en el lugar donde nos hallábamos físicamente, ni tampoco donde estaban los otros. Lo cierto es que había entre nosotros un punto en común: el ciberespacio. No se encontraba donde estaban los cuerpos, sino en un lugar que aparenta una nueva dimensión, un lugar donde podemos estar sin estar: “El ciberespacio está formado por transacciones, relaciones, y pensamiento en sí mismo, que se extiende como una quieta ola en la telaraña de nuestras comunicaciones. Nuestro mundo está a la vez en todas partes y en ninguna parte, pero no está donde viven los cuerpos” (Trejo Delarbre, 2006: 126).

Entonces, si el ciberespacio nos brinda una infinidad de posibilidades como el poder estar sin estar físicamente, dándonos una ilusión de libertad, ¿a qué renunciamos para navegar en él? Para ser partícipes del ciberespacio, aunque sea sólo como observadores (como lo fue en nuestro caso hasta ese momento) es necesario presentarse mediante la imagen de uno mismo, porque más allá de ir de imagen en imagen, nosotros también teníamos que serlo; así como nosotros deslizábamos las imágenes, también en el ciberespacio nos deslizaban a nosotros. En otras palabras, navegar implica mostrarse a partir de la imagen, ya sea la propia o la representación de uno mismo (avatar). Y esa imagen queda fuera de nuestro control una vez que circula en la red del ciberespacio.

Ahora bien, más allá de pensar los avatares y las imágenes como percepciones, podemos concebirlas también como un medio en el cual la sociedad habla: “Se debe reconocer que la imagen, o las imágenes-avatar, son fundamentales no sólo para entender la relación del hombre con la cultura y la sociedad, sino en la misma línea, y quizá en un grado mayor, la relación del hombre consigo mismo” (Sánchez, 2019: 81). Por ello, lo que muestra el avatar no es algo propiamente azaroso, sino que muestra las motivaciones inconscientes de quien lo crea.

El ciberespacio, por lo tanto, ya no nos parece solamente un cielo o un Aleph, como lo fue al inicio de nuestra navegación. Ahora sabíamos que, a través de estas imágenes, podíamos mirar al otro y él

a nosotros: “Ser visualizado en el avatar de la sociedad red es asumir la trama de juegos de intercambio, discriminaciones y deconstrucción de las propias reglas de la red. El avatar habla, piensa, escribe, se enamora, crítica; actuamos a través de la imagen que somos, nuestra condición virtual” (Sánchez, 2019: 129).

En la actualidad, un cibernauta puede mostrarse como desee por medio del avatar, entonces cabe preguntarse: ¿es ahí donde radica la atracción por navegar constantemente el ciberespacio? No hay duda de que el ciberespacio se torna cada vez más un lugar recurrente para los cibernautas; más aún, las redes sociodigitales suelen ser las más frecuentadas. Y aunque pareciera que no habría nada significativo por investigar, lo cierto es que los usuarios ahí expresan, en comentarios, memes, videos, imágenes, etcétera, los malestares de la sociedad. En este sentido, las redes sociodigitales abren un espacio en el que cada publicación refleja distintos fenómenos sociales y discursos vinculados con violencia, dilemas de trabajo, estándares de belleza, pornografía, política, ocio, y la lista no acabaría. Así, las redes sociodigitales se convierten en espacios donde el cuerpo se enreda entre una gran cantidad de información que se puede publicar, compartir, guardar o, incluso, eliminar.

Asimismo, las formas de acceder al ciberespacio, en general, han ido innovando, pues hace algunas décadas se accedía al ciberespacio desde los primeros ordenadores, hoy en día se puede navegar desde los celulares, tablets, laptops, etcétera: “internet nos permite estar presentes —no física, pero sí virtualmente— en distintos y distantes sitios. Pero a ella se puede acceder de maneras cada vez más variadas” (Trejo Delarbre, 2006: 108).

La cuestión, entonces, es: ¿se pueden seguir innovando las formas de acceder al ciberespacio?, ¿qué papel jugará el cuerpo ante estas nuevas formas de acceso?, ¿cómo podremos seguir pensando esta relación entre el cuerpo y la tecnología? Lo único cierto es que, hasta ahora —y como ya hemos mencionado—, lo que podamos decir sobre el futuro es bastante incierto. Por ello, respecto a la tecnología, el ser humano debería, primero, ver para creer.

*Un hombre se propone la tarea de dibujar al mundo.  
A lo largo de los años puebla un espacio con imágenes de provincias, de reinos, de montañas, de bahías, de naves, de islas, de peces, de habitaciones, de instrumentos, de astros, de caballos y de personas. Poco antes de morir, descubre que ese paciente laberinto de líneas traza la imagen de su cara.*  
Borges, “Epílogo”, *El hacedor*

### *Una realidad ficcional*



## **Semana 1 con el Apple Vision Pro**

Han sido días de exploración y asombro, sin duda estamos viviendo capítulos que la gente leerá en los libros de historia.

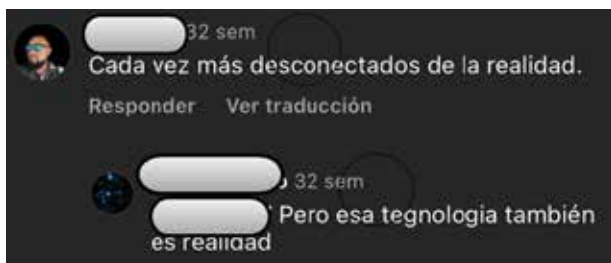
Captura de pantalla de un comentario en Instagram.

Durante nuestra navegación, nos enfocamos en las redes socio-digitales, debido a que el 6 de febrero de 2024 se viralizó en redes una nueva tecnología: Apple Vision Pro (AVP). Esta innovación consiste en llevar la experiencia más allá de la realidad virtual hacia una dimensión aumentada y espacial. A diferencia de la computadora tradicional que convierte al cuerpo un ente sentado y estático, estas gafas ofrecen una computadora espacial que permiten al usuario, sin importar el lugar o el momento, navegar en una especie de pantalla infinita usando sólo la vista, la voz y las manos, sin más contacto directo que el rostro.

Parece que, una vez más, las películas de ciencia ficción no estaban tan lejos de la realidad como pensamos. Nosotros como ciberinvestigadores nos preguntamos: ¿en qué momento la realidad se ficcionó? Y consideramos que finalmente la ficción, que en su momento concibió Foucault, se hizo realidad:

Me parece que existe la posibilidad de hacer funcionar la ficción en la verdad; de inducir efectos de verdad con un discurso de ficción, y hacer de tal suerte que el discurso de verdad suscite, “fabrique” algo que no existe todavía, es decir “ficcione”. Se “ficciona” historia a partir de una realidad política que la hace verdadera, se “ficciona” una política que no existe todavía a partir de una realidad histórica (Foucault en Morey, 1987: 52, 53).

Tras el lanzamiento de estas gafas espaciales, los cibernautas inmediatamente comenzaban a expresar todo tipo de opiniones. Y entre ellas, la más general y, al mismo tiempo, la más precisa:



Captura de pantalla de un comentario en Instagram

Al mirar esta tecnología, nos surgieron nuevas preguntas: ¿es la tecnología la que se adapta al cuerpo o es el cuerpo el que se ajusta a la tecnología?, ¿el *cyborg* está más cerca de ser una ampliación del cuerpo o más cerca de ser una prisión corporal?, ¿qué gana el cuerpo y a qué renuncia para hacer uso de estas nuevas tecnologías?

Sin duda, esta nueva tecnología nos encaminaría a pensar nuestra pregunta eje, pero nos planteaba un reto mayor, pues tenía escasos días de haber salido al mercado con un precio de casi 3 500 dólares

y disponible sólo en Estados Unidos. Todo esto nos conducía a una sola cuestión: ¿cómo accederemos a esta nueva forma de ser *cyborg* para responder a nuestras dudas sobre la realidad ficcional que estamos mirando?

### ¿Un abordaje clásico para un fenómeno nuevo?

Las Apple Vision Pro estaban produciendo un fenómeno nuevo en los usuarios, y en Facebook empezaban a circular opiniones al respecto. Ante ello, surgían las preguntas: ¿hasta qué punto los métodos clásicos podrían ayudarnos a reflexionar lo que ya estaba produciendo esta nueva tecnología?, ¿será que los abordajes clásicos, hasta cierto punto, ya no son los adecuados para los fenómenos actuales?, ¿cómo podemos hablar de una tecnología que sólo podemos mirar en una pantalla?

De tal manera, resultaba esencial reflexionar sobre la temporalidad de nuestro tema, pues existía la posibilidad de que estuviésemos cayendo en el uso de una metodología incorrecta para nuestro tiempo. Pero lo cierto es que el mundo ya no es como lo fue hace algunos años:

Evidentemente la sociedad, la ciudad ya no existe como la presentó la teoría sociológica en la modernidad temprana porque las sociedades de la modernidad tardía son producto de una mixtura entre tradiciones culturales y conexiones culturales, tal como lo señalamos líneas arriba. Quizá los conceptos, entre otros que hoy mejor comprenden las recientes modulaciones del espacio, el tiempo y los procesos socioculturales sean los de Desanclaje (Giddens), Desterritorialización/Reterritorialización (Ortiz), glocal (Roberson) y sociedad líquida (Bauman). Entonces, si las sociedades contemporáneas y sus metrópolis han cambiado, las preguntas que hacemos junto con otros antropólogos son: ¿Sirven los procedimientos teórico-metodológicos, que la antropología diseñó y legitimó en la modernidad temprana, para estudiar sociedades de la modernidad tardía? ¿Sirven los procedimientos de la antropología que fueron diseñados para el estudio de comunidades cerradas, “primi-

tivas”, autocontenidas, para estudiar las postmetrópolis que presentan múltiples escalas de hibridación en todas las dimensiones de la vida social? ¿Cómo esclarecer los nuevos mundos urbanos desde la etnografía? ¿Cómo narrar la ciudad contemporánea?, se pregunta Néstor García Canclini (Licona, 2015: 74).

Entonces, si vivimos en una modernidad tardía, y más aún en una líquida, ¿es correcto pensar en una etnografía o un método que sea capaz de adaptarse a esta inmediatez de la actualidad? Si todo lo que ocurre en el ciberespacio nunca es estable, ¿porque habría que pensar en una etnografía que lo fuera?

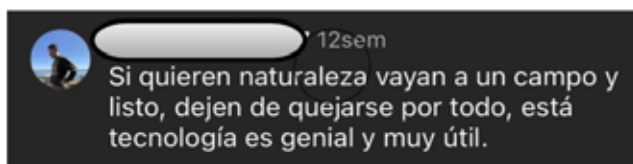
Hoy en día se han actualizado algunas etnografías que han pensado la implicación, entre ellas la etnografía encarnada o la antropología del cuerpo, las cuales habrían podido ser útiles si tuviéramos acceso a las AVP, pero ¿qué etnografía sería eficaz cuando no podemos acceder a las AVP?, ¿podrían ser las redes sociodigitales —que con frecuencia rebasan el tiempo y el espacio— la herramienta que nos de acceso a las AVP?, ¿habría que arriesgarse a realizar alguna especie de etnografía sin fundamento etnográfico aparente? Quizá la única respuesta hasta el momento sea continuar haciendo lo que ya estábamos haciendo: navegar y cuestionar.

### Descorporización del *cyborg*

Nuestra navegación por el ciberespacio continuaba, mas no había duda de que nuestro viaje apenas comenzaba y, tras una constante búsqueda (y como si el algoritmo supiera lo que buscábamos), encontramos un perfil de Instagram con más de 100 000 seguidores donde las AVP estaban siendo probadas por uno de los primeros usuarios mexicanos en adquirirlas. Este creador de contenido realizaba *reels* documentando parte de su experiencia con estas gafas, desde cuando va de compras al súper, visita algunos restaurantes, hace ejercicio, asiste a la iglesia, hasta cuando realiza su voto electoral.

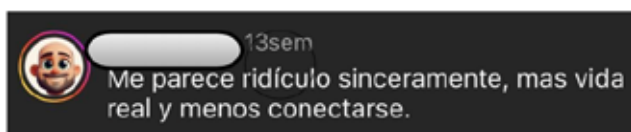
Tras mirar estas experiencias, intentamos contactarlo en Instagram, pero no tuvimos respuesta. Sin embargo, un colega de la carrera, al enterarse de lo que estábamos trabajando, nos compartió el contacto directo con este *influencer*, pues nos comentó que mantenía una amistad con él desde hacía algunos años. Sin duda alguna esto nos permitió agendar una entrevista, brindándonos un “encuentro corpodigitalizado”. Si bien las redes sociodigitales tienen un gran alcance, pues gracias a ellas nos enteramos de la existencia de las AVP, en realidad fue el vínculo con nuestro colega lo que posibilitó entablar un diálogo con el *influencer*, el cual presentaremos a continuación.

En primer lugar, en la mayoría de los comentarios de los *reels* de su perfil, notamos dos fenómenos muy interesantes y constantes. Por un lado, algunos usuarios expresaban estar a favor: Captura de pantalla de un comentario en Instagram.



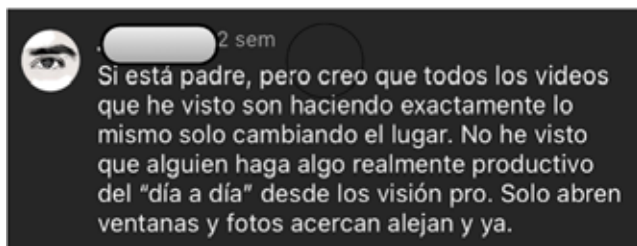
Captura de pantalla de un comentario en Instagram.

Mientras otros mostraban su desacuerdo:



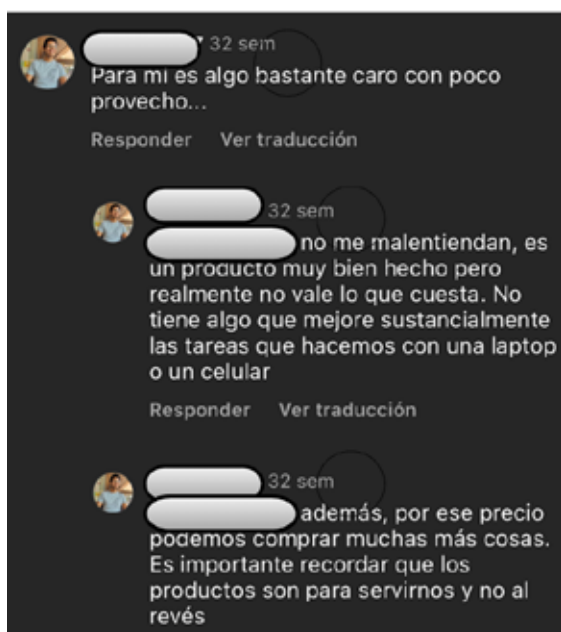
Captura de pantalla de un comentario en Instagram.

Pero más allá de estas dos posturas, había otros usuarios que buscaban saber la verdadera utilidad de esta tecnología aparentemente novedosa:



Captura de pantalla de un comentario en Instagram.

El *influencer* en sus redes sociodigitales compartía sus experiencias al visitar distintos lugares con las AVP para mostrar las áreas en las que podrían adaptarse. Sin embargo, varios usuarios señalaron que en realidad no se le estaban dando una verdadera utilidad, pues no se hacía otra cosa que pasear con ellas sin hacer algo realmente extraordinario. Nada que otros dispositivos digitales no ofrecieran y con precios mucho más accesibles:



Captura de pantalla de un comentario en Instagram.

El *influencer*, por su parte, en la entrevista nos compartió que la utilidad de esta tecnología se justifica cuando se emplea en actividades laborales y se vuelve aún más práctico cuando otra persona también cuenta con ellas para trabajar en conjunto. En este punto, nos contó un encuentro que tuvo en un centro comercial con una persona que también portaba las AVP:



Captura de pantalla de un comentario en Instagram.

El *influencer* mencionó que en esa experiencia sí se justificaba el uso de las AVP, pues fueron creadas para compartir elementos virtuales y trabajar en conjunto. Además, puso el ejemplo de que al momento de estar trabajando en un modelo 3D con otra persona al otro lado del mundo, esta tecnología facilita la colaboración. Sin embargo, en palabras del *influencer*, este encuentro fue una experiencia más divertida que productiva.

Algunos usuarios insistían en que las AVP no ofrecen algo que otra tecnología no haga. Aunque se utilizara para asuntos laborales, no es una innovación como suele verse o, mejor dicho, como la venden. Ante esto, surgieron algunas preguntas: ¿esta tecnología ofrece algo común disfrazado de novedad?, ¿qué hay detrás de esta supuesta innovación?, ¿quiénes compran esta tecnología y cuáles son sus razones?, ¿se adquiere esta tecnología por su funcionalidad, por la expe-

riencia de lo “nuevo”, por entretenimiento o hay algo más que incita a comprarla?, ¿dónde está realmente el valor de esta tecnología?

Podemos empezar a comprender parte de este fenómeno desde el valor de uso. Marx explica que los objetos tienen valor de uso (uso funcional del objeto) y valor de cambio (el uso monetario del objeto). Baudrillard, por su parte, sostiene un tercer valor: el valor de signo; sostiene que nuestras sociedades se rigen por éste, el cual define la relación de la persona con su entorno. Enrique Dussel pone un ejemplo sobre el valor de signo: “Baudrillard habla de que no hay sólo valor de uso y valor de cambio, él le llama valor de signo. Valor de signo significa que yo compro algo, no por la utilidad inmediata (aunque debe de tener alguna), sino por el valor de la diferencia que me da el llevar ese objeto” (Ometochtzin, 2024: min 56:21).

Es cierto que quienes portan nuevas tecnologías —en este caso las AVP— atraen las miradas de muchas personas, tanto en el mundo *offline* como en el *online*, y se logran diferenciar de los demás, aunque esta misma diferencia no implique un valor de uso. En este sentido, Dussel señala que la moda también juega un papel importante:

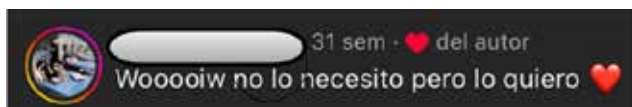
La moda hace que ya no importe el valor de uso, es más, hasta me sacrifico a que sea un bien inútil, hasta me sacrifico de que sea un distorsionante de mi pierna y de mi columna vertebral, pero todo este sacrificio lo llevo para que se vea la diferencia. [...] Soy el primero que lo usa, todos me observan, entonces tengo más atracción y puedo hacer de esto beneficio a otros niveles (Ometochtzin, 2024, min 57:11).

Por lo tanto, los usuarios pueden adquirir un objeto, pero si después la moda dicta que el objeto ya no es digno de ésta, se tiene que desechar aunque se encuentre en perfectas condiciones. De este modo, se destruye el valor de uso (irónicamente sin usarlo), porque el problema con la moda es que nunca permanece:

No hay objeto de consumo sino a partir del momento en el que se cambia, y en el que este cambio está determinado por LA LEY SOCIAL,

que es la de la renovación del material distintivo y de la inscripción obligatoria de los individuos, a través de la mediación de su grupo y en función de su relación con los demás grupos, en esa escala de *status*, que es propiamente el orden social, puesto que la jerarquía de signos diferenciales, la interiorización por el individuo de estas normas, de estos valores, de estos imperativos sociales que son los signos, constituye la forma decisiva, fundamental del control social, mucho más que la conformidad con las normas ideológicas (Baudrillard, 1974: 59).

Este gran fenómeno del valor de signo se puede ver reflejado también en otros usuarios:



Captura de pantalla de un comentario en Instagram.

El *influencer* considera que la gente se interesa en esta tecnología según las utilidades que le encuentre. Por ejemplo, si le ponemos las AVP a un médico, con una aplicación especialmente para su área, podría encontrar un uso para su profesión, del mismo modo si se las pone una persona que se dedica al diseño de modas. En cambio, para otras personas sólo será una tecnología sin nada extraordinario que ofrecer.

Ante esto, ya sea que los usuarios adquieran esta tecnología por una razón u otra, lo cierto es que —como ha dicho Baudrillard— la necesidad de consumir nunca cesa y, en este caso, no sería necesaria (al menos para el consumidor) una justificación aparente para hacerlo:

El consumidor es, pues, el que no se para en la satisfacción de sus necesidades reales, sino que aspira, por la mediación del signo, a satisfacer sin parar necesidades imaginarias, necesidades estimuladas por la publicidad e incitadas por el sistema de retribuciones simbólicas. Es el hombre que consume imaginario ya en su propia acción, pues está sometido al signo del consumo, como la sociedad del consumo está asi-

mismo sometida, no sólo al signo, sino a la realidad de la producción de la realidad misma (Baudrillard, 1974: XLVI).

En este sentido, y ante la instantaneidad de estos tiempos digitales, el consumo cobra aún más fuerza, puesto que ya no sólo se trata del objeto a consumir, sino que el cuerpo se vuelve parte también de este consumo. Como se menciona en *La sociedad de consumo*, no hay objeto más bello de consumo que el cuerpo:

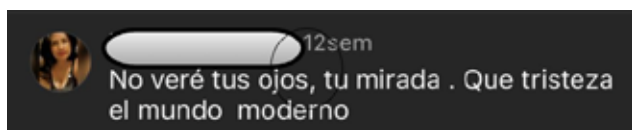
Lo que queremos mostrar es que las estructuras actuales de la producción/consumo inducen al sujeto a realizar una práctica doble, vinculada con una representación desunida (pero profundamente solidaria) de su propio cuerpo: la de cuerpo como CAPITAL y la del cuerpo como FETICHE (u objeto de consumo). En ambos casos, lo importante es que, lejos de negar u omitir el cuerpo, el sujeto, deliberadamente, lo invista psicológicamente e invierta económicamente en él (Baudrillard, 1967).

Foucault, por su parte, menciona que cada cuerpo se vuelve un individuo que es necesario corregir. Y si concebimos que el cuerpo es atravesado no sólo por lo social, sino también por lo ficcional, entonces el sujeto no terminaría ni se limitaría a investir el cuerpo ante tecnologías “innovadoras” (y, curiosamente, con tecnología cada vez más desapercibida para el cuerpo), pues se adaptaría a las diversas formas de consumo, sujetado siempre a la demanda de los significantes sociales y ficcionales del momento:

Lo propio de estas nuevas tecnologías blandas de microcontrol es tomar la forma del cuerpo que controlan, transformarse en cuerpo, basta volverse inseparables e indistinguibles de él, devenir subjetividad. Aquí el cuerpo ya no habita los lugares disciplinarios, sino que estaba habitado por ellos, siendo su estructura biomolecular y orgánica el último resorte de estos sistemas de control. Horror y exaltación de la potencia política del cuerpo (Preciado, 2008: 67).

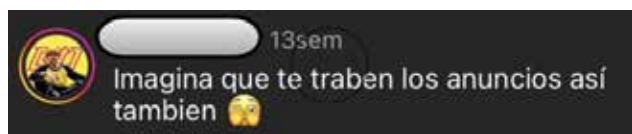
Por lo tanto, si el cuerpo y la tecnología responden a las demandas de modificación y adaptación del consumidor, el consumo (insaciable) aspiraría, desde la diferencia, a justificar en el sujeto la incorporación de estas tecnologías que modifican el cuerpo. ¿Es ésta la relación del cuerpo frente a las tecnologías actuales?

Dicho esto, ¿a qué tipo de *cyborg* apunta nuestro cuerpo? Y, frente a esta realidad también neoliberal, ¿existe la posibilidad de dirigirnos hacia un cuerpo tecnocapitalizado? Por ejemplo, tomando como referencia otra de las preocupaciones ante esta nueva tecnología: la mirada del ser humano.



Captura de pantalla de un comentario en Instagram.

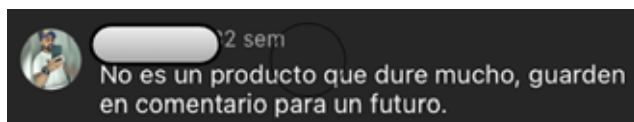
Por lo anterior –y como sostiene también Lebreton–, “la mirada se convirtió en el sentido hegemónico de la modernidad”. ¿Qué implicación tendría, entonces, la mirada en una sociedad capitalista? ¿Se podría concebir la idea de una realidad donde incluso la mirada humana se capitalice? Captura de pantalla de un comentario de un *reel* en Instagram.



Captura de pantalla de un comentario en Instagram.

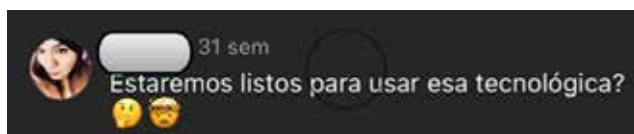
Sin embargo, no quisiéramos adelantarnos demasiado y, como menciona el *influencer* (y algunos usuarios en las redes), esta tecnología aún está en fase de pruebas y tal vez fue una manera en que la empresa Apple dio a conocer en qué estaba trabajando. Esto nos lleva a preguntarnos: ¿qué significa este proyecto en puerta?, ¿es un indicio de una realidad donde las pantallas quedarán obsoletas frente a este tipo

de gafas en cuanto mejoren en tamaño, precio y accesibilidad (como ocurrió con la TV frente a los móviles inteligentes), o será otra tecnología más que quedará inconclusa? Quizá, como afirman algunos usuarios, será el tiempo el que decida qué tan *Pro* y *especiales* son estas gafas espaciales: Captura de pantalla de un comentario en Instagram.



Captura de pantalla de un comentario en Instagram.

No obstante, las preguntas insisten: ¿es ésta la relación que surge entre el ser humano y las nuevas tecnologías?, ¿cuántas veces hemos deseado o comprado tecnologías que se presentan como innovadoras, pero en el fondo no realizan nada extraordinario?, ¿por qué usamos la tecnología que usamos? En general:



Captura de pantalla de un comentario en Instagram.

Frente a esta “nueva tecnología”, podría ser que, más allá de una preocupación por dejar de mirarnos, se trate de una concientización de una nueva forma de mirar, ya que la tecnología se ha incorporado tanto a nuestra vida que, irónicamente, nosotros también nos hemos automatizado al usarla y hemos dejado de cuestionar(nos) su uso. Por lo tanto, habrá que seguir descubriendo maneras de aprender a relacionarnos con estas nuevas tecnologías, sin olvidar que esto es clave para un uso crítico.

Por otro lado, esta breve navegación nos hace pensar que las relaciones del pasado y las actuales del ser humano con la tecnología, nos pueden dar pistas para vislumbrar las futuras relaciones que surgirán. Ciertamente, una investigación no es suficiente; sin embargo, como

hemos señalado, más que certezas, buscamos abrir interrogantes que sean de utilidad para quienes deseen continuar descifrando la subjetividad de la época.

Y, a estas alturas, como ciberinvestigadores, sólo tenemos una pregunta: ¿hacia dónde se dirige el ser humano con todo su avance tecnológico?

*los hombres se sintieron perdidos en el tiempo y en el espacio. En el tiempo, porque si el futuro y el pasado son infinitos, no habrá realmente un cuándo; en el espacio, porque si todo ser equidista de lo infinito y de lo infinitesimal, tampoco habrá un dónde. Nadie está en algún día, en algún lugar; nadie sabe el tamaño de su cara.*  
Borges, “La esfera de Pascal”, *Otras inquisiciones*

## ¿Off?: La digitalización del ser

Hace algunos siglos, le dijeron al profeta Daniel que la ciencia aumentaría, y nada más lejos de la realidad actual. Hoy el ser humano, junto con sus innovaciones tecnológicas, pareciera que se encuentra jugando entre la imperfección y la inmortalidad, pues su capacidad de sustituir y hasta mejorar diversas áreas resulta intimidante para algunos. No cabe duda de que estos avances tecnológicos suscitan muchas interrogantes, pero más que colocarnos en una postura de estar a favor o en contra, habría que cuestionarnos de forma constante las maneras en que el ser humano supuestamente innova.

Por ejemplo, ante el gran impacto que en fechas recientes ha tenido la inteligencia artificial, seguramente habrá una transición fundamental para las nuevas formas de ver e interpretar el mundo. El ser humano ha pasado de creer en la divinidad a creer en la razón; ¿estaremos encaminándonos a creer en lo que creamos artificialmente?, ¿haríamos al otro a nuestra imagen y semejanza?, ¿hasta dónde podría llegar la humanidad con la tecnología?

Así, los problemas del pasado se hacen presentes: ¿qué es ser humano?, ¿qué nos hace humanos?, ¿es el cuerpo lo que nos hace huma-

nos? Y, si así fuera, ¿podremos sostener esto algunas décadas más?, ¿ser humanos es cuestión exclusiva de los humanos o podemos también humanizar lo que tocamos, como ocurre en este caso con la tecnología?, ¿el hecho de nacer humanos nos debería limitar a morir como tales?, ¿se trataría de no encerrarnos en un concepto, sino en comprender que el ser humano es también la fusión de su tiempo y de su espacio? , ¿la cuestión sobre el ser humano es tan fundamental frente a la tecnología como se piensa o se convertirá en una cuestión que se borrará poco a poco frente a estos avances tecnológicos?:

En todo caso, una cosa es cierta: que el hombre no es el problema más antiguo ni el más constante que se haya planteado el saber humano. [...] El hombre es una invención cuya fecha reciente muestra con toda facilidad la arqueología de nuestro pensamiento. Y quizá también su próximo fin. Si esas disposiciones desaparecieran tal como aparecieron, si, por cualquier acontecimiento cuya posibilidad podemos cuando mucho presentir, pero cuya forma y promesa no conocemos por ahora, oscilaran, como lo hizo, a fines del siglo XVIII el suelo del pensamiento clásico, entonces podría apostarse a que el hombre se borraría, como en los límites del mar un rostro de arena (Foucault, 1968: 375).

Tal vez con el avance de la tecnología, dejaremos de preguntarnos más sobre los dilemas relacionados con la humanidad, porque quizás el hombre, entre tantas modificaciones y adaptaciones, se desvanezca entre la realidad y la ficción como una chispa sobre el viento. De este modo, ya no quedará un hombre por el cual cuestionarnos, sino que se abrirán nuevas interrogantes que permitirán mirar una nueva realidad donde la gran pregunta de quiénes somos –si humanos o máquinas– ya no importe del todo para empezar a preguntarnos: ¿qué quiero o puedo llegar a ser?

Ante esto, habría que preguntarnos si, con el avance incesante de la tecnología y el deseo insaciable del ser humano, todo pueda ser posible, incluso una vida sin la muerte. ¿En dónde recaería el sentido de la vida?: “Si no estuviéramos sólidamente apoyados en

la certeza de que hay un fin, ¿podríamos soportar la existencia, esta historia? La muerte es, entonces, lo que le da sentido a la vida” (Lacan, 1972).

Quizá convenga tener presente qué tan cerca estamos de aquellos días en que el hombre buscará la muerte y no la hallará, como se menciona en el *Apocalipsis*. Y preguntarnos también si, a pesar de todo lo que podamos alcanzar con la tecnología, ¿dejaríamos finalmente de ser humanos cuando logremos la muerte de nuestra propia muerte? Mas siempre, cuando se vive entre una ficción que ha pasado a ser realidad y una realidad que parece ficcional: hay que ver para creer.

## Referencias

- Baudrillard, Jean (1967), *La sociedad del consumo*, Siglo XXI Editores.
- Baudrillard, Jean (1974), *Crítica de la economía política del signo*, Siglo XXI Editores.
- Baudrillard, Jean (1980), *El intercambio simbólico y la muerte*, Monte Ávila Editores.
- Borges, Jorge Luis (1952), *Otras inquisiciones*, Emecé, Editores.
- Ferry, Luc (2017), *La Revolución transhumanista. Cómo la tecnomedicina y la uberización del mundo van a transformar nuestras vidas*, Alianza Editorial.
- Foucault, Michel (1968), *Las palabras y las cosas*, Siglo XXI Editores.
- Haraway, Donna (1984), *Manifiesto Ciborg. El sueño irónico de un lenguaje común para las mujeres en el circuito integrado*.
- Lacan, Jacques (1972), *El discurso psicoanalítico. Conferencia dictada en la universidad de Milán*, [video], YouTube, [<https://www.youtube.com/watch?v=g-orUB23hSk>].
- Le Breton, David (2002), *Antropología del cuerpo y modernidad*, Nueva visión, Buenos Aires.
- Licona, Ernesto (2015), “La etnografía de los “otros” cercanos: la implicación antropológica en la metrópolis”, *Graffylia*, año 13, núm. 20, enero-junio, pp. 65-75.

- Morey, Miguel (1987), “‘Érase una vez...’: M. Foucault y el problema del sentido de la historia”, en Ramón Máiz (comp.), *Discurso, Poder, Sujeto: Lecturas sobre Michel Foucault* (pp. 45-54), Universidad de Santiago de Compostela, Santiago de Compostela.
- Ometochtzin, Carlos (2024), *Enrique Dussel - Cátedra de Economía Política “Volver a Marx” - Sexta Sesión*, [Video], YouTube, [<https://www.youtube.com/watch?v=hgFEY8erWZw>].
- Preciado, Beatriz (2008), “Historia de la tecnosexualidad”, en Beatriz Preciado, *Testo Yonqui* (pp. 57-67), Espasa, Madrid.
- Sánchez, José Alberto (2019), *Estética de la interacción visual. La imagen-avatar y la performance en las redes sociales*, Gedisa/Universidad Autónoma Metropolitana-Xochimilco, México.
- Trejo Delarbre, Raúl (2006), *Viviendo en el Aleph. La sociedad de la información y sus laberintos*, Gedisa.
- Wiener, Norbert (1963), *Dios y Golem S.A. Comentarios sobre ciertos puntos en los que chocan cibernética y religión*, Siglo XXI Editores.

### *Audiovisual*

- Wachowski, Lana y Wachowski, Lilly (1999), *Matrix*, Warner Bros.

Fecha de recepción: 15/10/24

Fecha de aceptación: 10/03/25

DOI: 10.24275/tramas/uamx/202563347-371