

CARLOS BARRENECHE

LA PRODUCCIÓN DE LA IDENTIDAD EN LA CULTURA DE LA SIMULACIÓN

ABSTRACT

Partiendo de una discusión de la acepción que normalmente se le da al concepto de identidad fundamentada en el sujeto cartesiano, el texto presenta una serie de argumentos acerca de los cambios que se han producido en la visión y comprensión de lo identitario, particularmente, en la forma de construcción de los sujetos en el contexto de la virtualización y la implementación de las nuevas tecnologías de representación.

Sobre el papel se ponen en consideración reflexiones referentes a su ontología, es decir, a la supuesta naturaleza de esta identidad estable y coherente; al cuerpo, y la manera cómo la virtualización de sus imágenes dispone otras formas de materializarlo; al espacio, donde se establecen configuraciones identitarias que ya no responden a la coherencia y estabilidad espacio-temporal; y a la alteridad, o el impacto que incitan las nuevas tecnologías de representación y la comunicación en todo lo relativo a nuestras relaciones, interacciones, nuestra forma de comunicarnos y, por tanto, la forma de entender y representarnos al otro.

En definitiva, el texto constituye una aproximación crítica a las problemáticas mencionadas y una invitación a la discusión en torno a las narrativas digitales de la identidad que hoy se tejen al interior de la cultura de la simulación.

1. SIMULACIÓN Y NUEVAS FORMAS DE SUBJETIVIDAD

“Miraba en mi interior, pero era sorprendente lo que veía.
No había más que dos fenómenos: la sociología y el vacío”
Gottfried Benn

El ideal de la identidad

En TrekMUSE, un ambiente simulado en línea (MUD: Multi-User Domain) diseñado para representar un mundo inspirado por la serie de televisión *Star Trek: la nueva generación*, miles de jugadores dedican ochenta horas semanales participando en exploraciones intergalácticas y guerras. A través de descripciones y órdenes escritas, crean personajes que tienen encuentros informales y romántico-sexuales, tienen trabajos y coleccionan cheques de cobro, asisten a rituales y celebraciones, se enamoran y se casan. Para los participantes, estos sucesos pueden ser apasionantes. “Esto es más real que mi vida real”, dice un personaje que resulta ser un hombre que interpreta a una mujer que está simulando ser un hombre¹.

En medio de la ecología de los mundos simulados por ordenador germinan por doquier y disponibles en diversas manifestaciones una serie de juegos de identidades. Pero ¿de qué se trata realmente? ¿De ejercicios lúdicos, de nuevas identidades o de identidades definitivamente falsas? ¿Serán estas identidades de carácter imaginario o podrán producir ciertamente efectos reales?

Hoy nos encontramos inmersos en una cultura de naturaleza híbrida: pululan las imágenes mediáticas, el dinero se mueve en un mercado gestionado a través de los flujos de información, se asoma la cultura transgénica, la moda se recombina al infinito y los géneros liquidan sus fronteras. En medio de este clima cultural, la experimentación social con las nuevas tecnologías de representación, parece amenazar las premisas tradicionales sobre la naturaleza de la identidad del ser humano. Pareciéramos sufrir de un trastorno clínico de la identidad, pero quizá sea la idea de identidad la que esté siendo trastornada.

¹ TURKLE, Sherry. *La Vida en la pantalla*. Buenos Aires: Paidós, 1997. p.17.

De todos lados se escuchan los ecos de una crisis, las alarmas por la “pérdida” de los referentes cuyo síntoma inequívoco es una ansiedad de identidad, un miedo a no ser, precisamente por el que se llama a toda voz a recuperar las coordenadas desde las que solíamos reconocernos.

Ante la evidencia de esta ansiedad, acusa un primera pregunta, por qué el afán del hombre occidental por fundamentar una representación de sí mismo, por examinarse y delimitar una identidad personal. Y en consecuencia, por qué pensar que las tecnologías de la simulación están arruinando esa identidad.

Emprendiendo una sucinta indagación en la historia de las ideas, nos encontramos con unos primeros indicios de ese deseo de identidad del hombre occidental: “En la corriente platónica, al menos según el final del Alcibíades, el problema para el sujeto, para el alma individual, es volverse hacia sí mismo para reconocerse en lo que es, recordar las verdades que le son similares y que ha podido contemplar”.²

Los primeros esbozos de la doctrina cristiana establecían ya como obligación el replegarse hacia sí mismo para examinarse. El cristianismo partía de la suposición de que en el *yo* hay algo escondido, y por tanto digno de sospecha; de ahí su vehemente voluntad de desciframiento de los pensamientos y las pasiones ocultas:

(En el cristianismo) cada persona tiene el deber de saber quién es, esto es, de intentar saber qué es lo que está pasando dentro de sí, de admitir las faltas, reconocer las faltas, reconocer las tentaciones, localizar los deseos, y cada cual está obligado a revelar estas cosas o bien a Dios, o bien a la comunidad, y, por lo tanto, de admitir el testimonio público o privado sobre sí. Las verdaderas obligaciones de la fe y respecto a sí mismo están ligadas entre sí. Este vínculo permite la purificación del alma, imposible sin un conocimiento de sí.³

Considerando las variaciones sobre el tema de la identidad que ha arriesgado el pensamiento occidental, desde aquel antiguo desafío del oráculo de Delfos, “Conócete a ti mismo”, hasta los intentos contemporáneos por descifrar la identidad, habría que decir que no han sido del todo intentos muy afortunados. Es más, bien se podría aseverar que la identidad bajo un escrutinio escrupuloso, difícilmente aparece como una realidad consistente. A medio camino entre mito, ideología y ciencia, el concepto de identidad se establece sin lugar a dudas como uno de los más imprecisos y problemáticos.

² FOUCAULT, Michel. *Hermenéutica del sujeto*. La Plata: Altamira, 1996. p.114.

³ FOUCAULT, Michel. *Tecnologías del yo: verdad, individuo y poder*. Buenos Aires: Paidós, 1990. p.81.

La identidad tal cual la entendemos ha sido considerada tradicionalmente como el vehículo de expresión para un *yo* natural, transhistórico, y bien delimitado. Basta con hacer el análisis de la palabra *sí mismo*, término que se le da al *yo* en muchas teorías psicológicas, para encontrar esa relación simbiótica y casi intercambiable entre identidad y *yo*. La primera parte del concepto “sí” significa auto, la última parte “mismo” remite a la mismidad, ambos conceptos implican la noción de identidad en la forma de un “yo soy yo”. En el centro de la identidad se reconoce pues a un agente, en este caso el *yo*, poseedor de unas características reales identificables. Dicho agente central tendría que ser único, estar siempre presente y, en definitiva, tendría que ser transparente a cualquier verificación. Estas serían las condiciones necesarias para su delimitación. Luego, la identidad acaba por asimilarse simplemente a una identidad del *yo*.

Mas esta idea de un *yo*, de un mundo subjetivo propio e identificable, no siempre estuvo presente en las mentalidades occidentales. Antes las personas se pensaban a sí mismas como miembros de categorías generales como la religión, la clase social, el oficio, etc. John Lyons, en su libro *The Invention of Self*, anota que ni siquiera el alma era considerada una posesión estrictamente individual: imbuida por Dios, la había introducido en la carne mortal sólo por un período transitorio⁴. Tendríamos que remontarnos acaso a finales del siglo IV cuando asoma un libro *sui generis* donde el *yo*, no sólo como narrador en la figura literaria de la primera persona, sino como objeto mismo de la reflexión, aparece en primer plano: *Las Confesiones* de San Agustín.

Si bien podemos ubicar la raíz de esta idea a inicios de la Edad Media, para el siglo XVII y XVIII ésta no había tomado consistencia aún; el concepto de un *yo* todavía parecía muy difuso. Baste considerar al mismo Hume, que no podía imaginar sino percepciones individuales, donde el *yo* sería como una ficción funcional producto del intento de dar un sentido a esa maraña de percepciones sensoriales inconexas. Lo que llamaríamos sujeto, para Hume es el simple hábito de conectar percepciones de tal manera que continuamente se reinscriba la ficción de una identidad estable. John Locke no concebía tampoco la idea de un *yo* sino como un constructo ligado categóricamente a la memoria. Y la misma idea de Kant de un *yo* puro, original e inmutable de la conciencia trascendental, no poseía ningún tipo de determinación individual, sino que, por el contrario, como un agente impersonal detrás de la experiencia, resultaba ser una categoría de carácter general.

⁴ Citado por GERGEN, Kenneth. *El Yo Saturado*. Barcelona: Paidós, 1997. p.31

No obstante hacia finales del siglo XVIII se registra un fenómeno singular. Empiezan a salir a la luz por doquier libros de carácter autobiográfico, relatos de aventureros y reflexiones personales; síntoma inequívoco de la emergencia de un *yo* como epicentro de estas narraciones. Por ese entonces Jean-Jacques Rousseau publica sus *Confesiones*, una obra en la que despliega un ejercicio de observación íntima, de un carácter casi psicoanalítico. Rousseau, parte allí de la premisa de que sólo en el escrutinio personal, abrazando lo que pasa en nuestros corazones, podemos hacernos una idea clara de lo que somos. Para él existe una suerte de *yo* verdadero dado por la naturaleza, que bien puede distinguirse de cualquier otra versión que el hombre mismo pudiera crear*. De tal modo, con Rousseau parece iniciarse la tendencia moderna hacia la exploración entusiasta del *yo* y la introspección; así como también parece abonarse la tierra para los aparatos discursivos que hoy proliferan anunciando que la felicidad y la salud –naciones que el ideal terapéutico ha convertido hoy en equivalentes- son sólo posibles cuando nos aprestamos a escuchar nuestra voz interior. Un imperativo que hoy sufrimos como una moral de la autenticidad, desde la que se nos conmina a convertirnos en nuestro verdadero yo.

Esta concepción romántica del *yo*, que ya anunciara el autor de las *Confesiones*, alcanzará su pleno desarrollo en el siglo XIX. Con *El pensador*, escultura de Auguste Rodin, bien podemos representarnos una idea de lo que es esta sensibilidad romántica: un adentrarse en las profundidades interiores, un volcarse hacia sí mismo, un abstraerse de la conciencia sensorial inmediata para acceder a esa otra realidad donde mora el ser. En esta actitud bien puede identificarse el germen del dualismo que arrastra el pensamiento occidental como un lastre ya desde la doctrina cristiana, y que también heredaría la psicología, como se discutirá más adelante. Desde este momento podemos, sin temor, afirmar que tener una identidad será en realidad ser capaz de escuchar al mundo interior: a las motivaciones, las pasiones, las ideas y los deseos. Ignorar tales geografías psicológicas equivaldría a borrar definitivamente la identidad de alguien.

Freud se presenta como un cierto heredero de esta sensibilidad, pues para el psicoanálisis en el epicentro de la interioridad reside el deseo. Las pasiones oscuras que obsesionaban a los poetas románticos adquieren, en el psicoanálisis un matiz moderno, al caracterizarlas, en lo que resulta ser un remedo de lenguaje biológico, como pulsiones libidinales. Y en general, la mayor parte de

* Un autor como Winnicott un par de siglos más tarde hará eco de esta idea al proponer desmontar el *falso self* para alcanzar el *self auténtico* como objetivo de su propuesta analítica.

la psicología heredó este vocabulario para hablar del sí mismo, un vocabulario de la pasión, de la profundidad y de la importancia del individuo.

Más tarde, ya en el siglo XX, las ciencias sociales legatarias de la mentalidad burguesa, que emprendió la labor de justificar su sistema de valores y creencias desde la razón, se propusieron dar una sustancia objetiva a ese mundo psicológico, hasta ese momento representado a base de bellas especulaciones. La promesa, tal cual lo sostiene Kenneth Gergen en *el Yo saturado*, fue proporcionar una sustentación empírica a las ideas acerca de lo psicológico, valiéndose de esa retórica de la observación propia de la ciencia moderna. El elemento clave para entender al hombre será entonces la razón y la observación; modelo que haría eco desde la psicología de la conciencia de Wundt hasta el DSM IV y la psicología cognitiva, donde la esencia del *yo* será principalmente racional. Para las ciencias humanas positivas, el *yo* es en efecto transparente, es una certeza y puede ser siempre observado gracias a evidencias como la palabra y la conducta. Dicha idea alcanzará sus límites en una corriente psicológica como el conductismo, que bien puede olvidarse de lo que pasa al “interior” de esa “caja negra” para enfocarse en los estímulos y las respuestas a los que la persona responde.

En definitiva, tanto desde la concepción romántica de un *yo* interior, como de la modernista de un *yo* racional, éste se constituye en el receptáculo natural de lo que conocemos como identidad.

Un giro hacia la subjetivación

Estos breves rodeos históricos han servido para poner en evidencia, algunos de los pecados inherentes a la psicología, a la hora de conceptualizar la identidad. Primero el carácter transhistórico de sus teorías, esto es, ignora que los conceptos de *yo* e identidad varían a través del tiempo y las culturas. Para Lacan, por ejemplo, el *yo* irrumpe en el estadio del espejo, a través de una identificación primaria y presocial, que precipita solo posteriormente las identificaciones secundarias, estas sí sociales e históricas. La psicología del *yo* se sustenta también en un enfoque de tipo genético que supone un desarrollo normal del *yo* por estadios que conducirían a una madurez supuestamente lograda en una etapa genital.

Segundo, de esta miopía histórica se desprende otra consecuencia, sus teorías se vuelven generalizadoras, dan cuenta igual de un hombre que de una mujer, de un negro que de un oriental, de un hombre medieval que de uno moderno.

El último gran pecado, y del cual se daban algunas puntadas antes, es su inscripción en la tradición dualista occidental. Su credo en el sujeto, en la existencia de un “mundo interior” (de pulsiones, motivaciones, creencias, imagos, ideas irracionales, pensamientos automáticos, arquetipos, energías, etc.), en una especie de mente independiente de la realidad, trae como consecuencia como en todo dualismo, que se privilegie y se ponga en el centro a uno de los dos términos, cercenando de tajo otras posibilidades interpretativas al circunscribirlo todo a uno de ellos. Tomemos como muestra a la psicología cognitiva, con su adopción de la metáfora de la mente como mecanismo. Esta teoría acaba abrazando al *yo* necesariamente en un dualismo porque, o bien se convierte en un componente del mecanismo -tal cual lo muestra las continuas referencias a éste en sus conceptos de carácter reflexivo (auto-imagen, auto-concepto, auto-estima, etc.)-, o bien se toma al *yo* como un agente programador que se mantiene aparte monitoreando los inputs y outputs del mecanismo. La imagen del *yo* es, entonces, la de un homúnculo, la de un agente central que habita el mundo subjetivo, espectador del teatro de la mente en el cual se encuentra atrapado. No en vano Marvin Minsky, el padre de la inteligencia artificial, llamó a esta idea el “teatro cartesiano”: la ilusión de que en alguna parte en lo profundo de la mente hay un lugar especial central donde todos los sucesos mentales convergen. Creencia sin duda enraizada en muchas de las corrientes psicológicas: la noción de un agente, una persona que se esconde en el interior al que llamamos *yo*, que piensa y siente por nosotros, y es responsable de tomar nuestras decisiones. La misma teoría de Heinz Hartmann⁵ representaría la encarnación precisa de esta herencia cartesiana en la teoría psicoanalítica. Hartmann adopta el concepto de un *yo autónomo*, capaz de regular el aparato psíquico porque se encuentra seguro y separado en una zona libre de conflictos, desde la que puede enfrentarse al mundo exterior.

Es así como, de todas estas ideas, que aquí llamamos los pecados de la psicología, no puede sino inferirse una identidad encapsulada en el *yo* individual.

Parece entonces que desde una interpretación puramente psicologista el reduccionismo resulta inevitable. Para evitar tal consecuencia hay que hacer un esfuerzo por trascender una única

⁵ HARTMANN, Heinz. *La psicología del yo y el problema de la adaptación*. Buenos Aires: Paidós, 1987.

mirada, y con otras herramientas discursivas intentar una elaboración post-cartesiana del *yo* y la identidad. De lo contrario, el análisis de los fenómenos identitarios que emergen en el marco de las nuevas tecnologías, estaría sentenciado a las lecturas negativas que los interpretan o bien como sustitutos imaginarios del *yo*, o como fragmentaciones patológicas de éste. Con tal motivo, se precisa extender la pregunta por la identidad más allá del *yo*, hacia dimensiones sociales, culturales e históricas. Tarea que no puede ser vista de ninguna manera como la providencia de una sola disciplina académica.

Ubicado en una perspectiva arqueológica que elude las seducciones del ahistoricismo, el trabajo de Michel Foucault puede ser un referente de partida para despejar otros caminos interpretativos. La conveniencia de un giro a Foucault reside en un modelo interpretativo que pone el acento en lo que llama los *procesos de subjetivación*, antes que en los sujetos como tales. Este concepto de subjetivación surge en Foucault como una crítica frontal al concepto de interioridad que se desprendía del dualismo clásico. Para entenderlo planteemos primero un contrapunto con el psicoanálisis. Freud en su explicación genética del sentido yoico adopta el concepto de narcisismo primario: la idea de un *yo* cerrado sobre sí que luego debe abrirse al mundo, un organismo hermético que originariamente lo incluiría todo y que luego debe abrirse desprendiendo de sí un mundo exterior. Foucault, a diferencia de la interpretación freudiana, arriesga el camino opuesto: piensa en un adentro pero como resultado de un pliegue del afuera. En palabras de Deleuze: “no es un desdoblamiento de lo Uno, es un redoblamiento de lo Otro. No es la emanación de un *yo*, es la puesta en inmanencia de un siempre otro o de un No-yo”⁶. A este plegamiento, a esta interiorización del afuera, es a lo que Foucault llama proceso de subjetivación.

Habría quizás que hacer una precisión y una diferenciación con el concepto de identificación, clave en la mayoría de las elaboraciones de la identidad de corte psicoanalítico, para no confundirla con el pliegue constitutivo de la subjetivación. Primero recordemos la importancia que Freud -y el psicoanálisis en conjunto- dio a este concepto, al considerar que toda relación humana está mediada por la identificación, y que ésta constituye la forma más primitiva del enlace afectivo⁷. En Melanie Klein se hace evidente la preeminencia de la identificación: a cada una de las relaciones objetales le corresponde un modo de identificación; estas primeras identificaciones finalmente son los precedentes de una identificación yoica definitiva.

⁶ DELEUZE, Gilles. *Foucault*. Buenos Aires: Paidós, 1987. p.129.

⁷ FREUD, Sigmund. *El yo y el ello*. Obras completas., Buenos Aires: Amorrortu Editores, 1978. tomo XIX.

Igualmente la elaboración de Eric Erikson, quizás la más estructurada del concepto de identidad dentro del psicoanálisis, también establece esa relación causal identificación-identidad:

La formación de la identidad surge de una asimilación exitosa de las identificaciones fragmentarias de la niñez. El éxito o no de dicha asimilación pasa por una resolución adecuada del conflicto edípico. A partir de aquí la identidad pasará a ser una función del yo que seleccionará las posteriores identificaciones significativas. A ese trabajo Erikson lo llama identidad del yo⁸.

De esta forma la identificación se convierte en un proceso estructurante de la identidad, ya que ésta precede y da forma al *yo*, celebrando una asimilación de los objetos, una *yoización* del objeto para consolidar una interioridad representada en una identidad del *yo*⁹. Por el contrario, la subjetivación lo que involucra es un movimiento de apertura a lo *otro* a través del pliegue, consistente en la puesta en escena de la diferencia, o lo que es lo mismo, de un no-yo.

Otra de las potencialidades de este concepto para el análisis que se emprende aquí, es que dichos procesos de subjetivación no son necesariamente individuales, también pueden irrumpir en instancias colectivas*.

Por estas razones resulta más conveniente para este trabajo hablar de *subjetividad* antes que de un *yo*, porque es un concepto primero intermedio entre sujeto-objeto (es lo que hay entre, es una relación), y así se eluden las consecuencias dualistas, y por tanto la connotación de una interioridad propiamente dicha; y segundo, se escapa a la interpretación atomista que descifra todos los fenómenos de identidad como propios sólo de un sujeto individual.

Con Foucault, desplazamos entonces la pregunta desde qué es el yo, hacia cuál es el marco en el que puede configurarse una identidad. Esto es, cómo se produce un sujeto en tal formación histórica, y qué procesos de subjetivación están involucrados allí. De la pregunta por la substancia nos deslizamos a las preguntas por las condiciones de formación y operación. Porque el problema qué es el *yo* implica dos compromisos: uno ontológico y otro epistemológico. El ontológico, porque la pregunta supone que hay una esencia que se distinguiría de cualquier otra

⁸ GRINBERG, L., GRINBERG, R. *Identidad y cambio*. Barcelona: Paidós, 1993. p.18.

⁹ "... (cerca de los cinco años) Hacia esa época se ha consumado una importante alteración. Un fragmento del mundo exterior ha sido resignado como objeto, al menos parcialmente, y a cambio (por identificación) fue acogido en el interior del yo, o sea, ha devenido un ingrediente del mundo interior". FREUD, Sigmund. "El mundo interior". *Obras completas vol.23*. Buenos Aires: Amorrouto Editores. p.207.

* En *El uso de los placeres*, Michel Foucault hace referencia a ciertas producciones colectivas en los antiguos griegos (siglo IV a. C), que lograron hacerse a un auténtico territorio existencial *sui generis*, recreando una existencia estética desde la erótica, la dietética y la economía.

sustancia, algo nuclear al hombre. En el psicoanálisis Lacan ya había señalado el peligro de asociar esa esencia al *yo*. Un *yo* que considera como una formación puramente imaginaria, lugar de la alienación con el otro, y sede del engaño. Por ello la cura analítica se orienta a suspender esa tentación de identificarse con el otro, y a minar a ese *yo* para permitir la emergencia del verdadero sujeto. Lacan invierte así la lógica freudiana “donde ello era, el yo debe advenir”, y propone una visión del *yo* como transitoria y fragmentada. Sin embargo, aunque Lacan mediante esta inversión pareciera liquidar la noción ontológica de sujeto, este es finalmente recuperado de nuevo en el seno de una determinación estructural como sujeto de la estructura.

El segundo gran compromiso es epistemológico, porque con la pregunta por el *qué es*, necesariamente se plantea que ese *yo* pueda ser conocido, pueda ser observado, y hasta cuantificado.

He ahí la conveniencia teórica de no emprender la búsqueda de un origen de la identidad. Razón por la cual, el objetivo de este ensayo no es dar cuenta del fundamento de este concepto, sino más bien de la posibilidad de sus desplazamientos en el marco de las nuevas tecnologías de representación. Asumir entonces esta postura anti-fundacionalista supone ya, de entrada, asumir que no hay algo así como una realidad última bajo el *yo*-identidad. Supone además, renunciar a la ilusión moderna de la transparencia, para empezar a pensar en la identidad como una construcción opaca y compleja; lo cual no implica ni mucho menos desatender el análisis, todo lo contrario, tomando las simulaciones como modelo se pueden elaborar nuevas interpretaciones.

La identidad, así considerada desde esta perspectiva, es una construcción al menos en dos sentidos: Para empezar, es en algún grado el producto de la cultura, de la economía, de la tecnología, que crean las condiciones en las cuales ciertas identidades y no otras puedan emerger, y de qué manera operarán. Y en un segundo sentido, el hombre se forma, se recrea, se construye hasta cierto punto. Foucault utiliza por ejemplo el concepto de *técnicas de sí* para referir esta dimensión constructiva; concepto con el cual definiría las prácticas que el sujeto emplea sobre el cuerpo, el alma, los pensamientos, la conducta, o cualquier forma de ser, para transformarse a sí mismo¹⁰. De esta manera el *yo* participa en esa matriz en la que se define y da forma a una identidad en el marco de una lucha, una resistencia, un forcejeo en medio de las

¹⁰ FOUCAULT, Michel. *Tecnologías del Yo*. Op.cit. p. 48.

relaciones de poder. Es por ello, que si aún la cultura asimilara ciertas expresiones del *yo*, fueran recuperadas por las relaciones de poder, luego el sujeto bien podría volver a emerger dentro de una nueva configuración identitaria; porque la subjetivación, la relación consigo mismo, no para nunca de traducirse. Afirmar pues que la identidad como tal es un artificio no es en absoluto minimizar su significado, ni mucho menos una negación de la misma.

El sujeto no es por tanto un universal o una sustancia, sino una forma, y esta forma no es siempre idéntica a sí misma. Ésta idea puede ser fundamental, porque es precisamente en esa ilusión de la determinación, del supuesto implícito de que las personas son congruentes y estables a lo largo del tiempo y que sus características son fácilmente identificables, en que se han sustentado muchas de las teorías de la personalidad, así como herramientas de escrutinio del *yo* como los tests psicológicos. Desde una perspectiva foucaultiana entonces, habría que rechazar cualquier teoría *a priori* del sujeto, para centrarse en cambio sobre sus prácticas. Esta actitud de Foucault se remonta a la importancia que le prestarían los mismos griegos al “cuidado de sí” por encima del mandato “conócete a ti mismo”.

Recapitulando, asumir una mirada constructivista desnaturalizará necesariamente una identidad, que es deconstruida y luego reconstruida gracias a las posibilidades de las nuevas tecnologías de representación. Todo ello en un marco trazado por los discursos que atraviesan al sujeto (los límites simbólicos) y las relaciones de poder en medio de las cuales se gestiona a sí mismo, que antes de ser represoras y fijar límites indiscutibles, tienen el poder de producir (lo que Foucault llamó la dimensión productiva del poder), determinando las condiciones de posibilidad para la emergencia no de cualquier subjetividad, sino de determinadas subjetividades.

Las elegías de Descartes

Otro marco de referencia posible para el análisis de la identidad como una instancia socialmente construida es el narrativo. El concepto de narrativa -que adoptaremos para esta investigación- se inscribe dentro del círculo hermenéutico, desde el que se asume que el sujeto construye las narraciones sobre sí mismo y su mundo siempre desde un punto de partida. Por lo tanto, un modo narrativo de conceptualización de la identidad, partirá siempre de una contextualización

de la misma. El concepto de narrativa, en consecuencia, no hará referencia a hechos como tales, y mucho menos a alguna esencia.

En la psicología está planteado hoy un debate alrededor de la idea de narración, entre aquellos que sostienen que el *yo* es una especie de entidad pre-lingüística y aquellos que sostienen que éste es producto de prácticas lingüísticas. Según esta última interpretación el lenguaje cumple un papel determinante, porque es a través de éste que nos contamos a nosotros mismos, que damos coherencia a la cantidad de microidentidades que asumimos en diferentes contextos vitales. Así pues, la unidad de una construcción narrativa correspondería a una narración de identidad¹¹.

En *Construcciones en el análisis*, un artículo tardío de Freud, éste aborda el tema de las construcciones narrativas. Allí propone el recurso de la construcción como una forma de deducir lo olvidado cuando la asociación libre fracasa, mediante una reconstrucción que completaría el relato con el fin de alcanzar el recuerdo de lo reprimido. No obstante, para Freud, esta construcción sólo puede jugar acaso un papel preliminar en el análisis. Incluso, desconfía y previene a los analistas contra este tipo de construcciones que compara con las ideas delirantes de los psicóticos (“Las formaciones delirantes de los enfermos me parecen como unos equivalentes de las construcciones que nosotros edificamos en los tratamientos analíticos, unos intentos de explicar y restaurar [...]”¹²)

Aun a pesar de Freud, la proliferación de las narrativas de sí mismo resultan ser otra forma de comprensión de los fenómenos identitarios, que surgen como alternativa al guión continuo y la repetición de lo mismo, que implica un concepto clásico de identidad común, a algunas teorías descontextualizantes de corte estructuralista o esencialista.

Vygotsky, en *Pensamiento y lenguaje*, juzgaba ya al lenguaje como una clase de herramienta psicológica que hace parte de y media todas las acciones del hombre. De esta manera, advertía que el lenguaje no puede ser entendido simplemente como un canal pasivo de comunicación,

¹¹ “[...] No somos más que coautores de una narración en permanente cambio que se transforma en nuestro sí mismo, en nuestra mismidad. Y como coautores de estas narraciones de identidad hemos estado inmersos desde siempre en la historia de nuestro pasado narrado y en los múltiples contextos de nuestras construcciones narrativas” GOOLISHIAN, Harold y ANDERSON, Harlene. *Narrativa y self. Algunos dilemas posmodernos de la psicoterapia*. En: *Nuevos paradigmas, cultura y subjetividad*. Buenos Aires. Paidós, 1994.

¹² FREUD, Sigmund. *Obras completas vol 23. Construcciones en el análisis*. Buenos Aires: Amorrouto, 1937. p.269.

destacando su papel primordial como mediador. Desde esta perspectiva, dice Vygotsky, el pensamiento está tan atado a las mediaciones por fuera de la piel que es imposible siquiera, considerar la idea de una especie de agente pre-social al mando de los procesos mentales en individuos aislados. Existe, por lo tanto, una relación estrecha entre las construcciones que hacemos del *yo* y los modos de representación, en efecto, el cómo se es mediado por el lenguaje. Razón por la cual conviene un desplazamiento del análisis, del modelo del develamiento al de la mediación.

Las mediaciones jugaron siempre un papel crucial. Hace ya más de dos milenios que las definiciones del *yo* han estado correlacionadas con la escritura alfabética y con la tecnología de la imprenta. En su momento, Platón se opuso con vehemencia a la transición de la oralidad a la escritura que sobrevenía para su tiempo. Este dirigió sus impugnaciones contra la escritura al calificarla de inhumana, no sólo por ser un producto, sino porque ésta pretende, según lo pensaba, establecer fuera del hombre lo que solo puede existir dentro de él¹³. Esta preocupación del filósofo griego, se constituye sin duda, en un síntoma inequívoco de la importancia de las mediaciones.

La escritura, ejercicio solipsista por excelencia, muy a despecho de Platón, jugó un papel primordial en la definición del individuo autónomo. Al objetivar la palabra, la escritura hizo las veces de un espejo que permitía a la conciencia especular y reflexionar, ya que se podía hacer de lo escrito un examen prolongado. De esta manera se logró promover cada vez más la reflexión privada:

[...] en la edad helenística prevaleció la escritura, y la verdadera dialéctica pasó a la correspondencia. El cuidado de sí se vio relacionado con una constante actividad literaria. Esto no es una convención moderna precedente de la reforma o del romanticismo: es una de las tradiciones occidentales más antiguas. Ya estaba establecida y profundamente enraizada cuando Agustín empezó sus

¹³ Tal es el caso del debate entre escritura y memoria: “Así fueron muchas, según se dice, las observaciones en ambos sentidos (de censura o de elogio) que hizo Thamus a Theuth sobre cada una de las artes y sería muy largo exponerlas. Pero cuando llegó a los caracteres de la escritura: ‘este conocimiento, ¡oh rey! –dijo Theuth- hará más sabios a los egipcios y vigorizará su memoria: es el elixir de la memoria y de la sabiduría lo que en él se ha descubierto’. Pero el rey respondió: ‘¡oh ingeniosísimo Theuth! Una cosa es ser capaz de engendrar un arte, y otra es ser capaz de comprender qué daño o provecho encierra para los que de él han de servirse, y así tú, que eres padre de los caracteres de la escritura, por benevolencia hacia ellos les has atribuido facultades contrarias a las que poseen. Esto, en efecto, producirá en el alma de los que lo aprendan el olvido, por el descuido de la memoria, ya que, fiándose en la escritura, recordarán de un modo externo, valiéndose de caracteres ajenos. No es pues el elixir de la memoria lo que has encontrado. Es la apariencia de la sabiduría, no su verdad, lo que procuras a tus alumnos; porque una vez que hayas hecho de ellos eruditos sin verdadera instrucción, parecerán jueces entendidos en muchas cosas, no entendiendo nada en la mayoría de los casos y su compañía se hará más difícil de soportar porque se habrán convertido en sabios en su propia opinión, en lugar de sabios” PLATÓN. Diálogos III, *Fedro*. Madrid: Gredos, 1962. (274-277)

Confesiones. La nueva preocupación de sí implicaba una nueva experiencia del yo. La nueva forma de experiencia del yo ha de localizarse en los siglos I y II, cuando la introspección se vuelve cada vez más detallada. Se desarrolla entonces una relación entre escritura y vigilancia. Así, se prestaba atención a todos los matices de la vida, al estado de ánimo, la lectura y la experiencia de sí se intensificaba y ampliaba en virtud del acto de escribir¹⁴.

En el siglo XV aparecen los tipos móviles de Gutenberg y con ello una transición progresiva, esta vez de la escritura a la imprenta, que para muchos tendría consecuencias definitivas tales como la reconfiguración política de toda la Europa medieval, e incluso la misma posibilidad de la ilustración*.

Al subordinar los sonidos y las imágenes a las palabras, la imprenta privilegió la abstracción y el pensamiento por encima de la información sensorial. Bien podría interpretarse la definición cartesiana del *yo* como un producto de esta tecnología de la imprenta: El *cogito ergo sum* podría traducirse perfectamente como “yo soy el autor del texto de mis pensamientos, luego soy”.

Con la imprenta la idea de un autor individual que crea un trabajo original, hecho que en la cultura de la oralidad era impensable, toma forma y se convierte en la base del conocimiento. La misma posibilidad de componer a gusto propio un texto, con el trabajo de construcción verbal y ejercicio de estilo que requiere, dio lugar a que tomara consistencia la idea de una propiedad intelectual, y con ella el concepto de autor-creador. Más o menos es el mismo papel que jugaría la aparición de la perspectiva en la pintura, que posibilitó la toma de un punto de vista con respecto a la imagen, y que implicaba, por lo tanto, la mirada de un sujeto particular que puede firmar en adelante como su autor.

Antes de la aparición del concepto de autor las ideas y las palabras se pensaba pertenecían a los colectivos. *La Iliada* por ejemplo, una obra nacida en la cultura de la oralidad, atribuida originariamente a Homero, se cree que es una compilación de una construcción literaria producida colectivamente (en lo que algunos han dado en llamar la cuestión homérica), de la que Homero habría sido lo que se conocía en la antigua Grecia como un *aeda* (cantor itinerante), una suerte de simple editor para el texto final. Ese hombre de la oralidad, a diferencia del

¹⁴ FOUCAULT, Michel. *Tecnologías del yo*. Op.cit. p. 63.

* Se redujo el poder de la iglesia católica con la proliferación de las Biblias vernáculas, alterando así la propia naturaleza del conocimiento sobre el que se basaba el control político y religioso. Al hacerse a traducciones propias de la Biblia, las lenguas nacionales tomaron fuerza al desplazar al latín como lengua franca, y permitieron entonces la emergencia de las naciones propiamente dichas y una nueva configuración política de Europa. Aparece así un concepto de identidad política que antes de la imprenta apenas existía. Ver: Burke, J. y Ornstein, R. *Del hacha al chip*. Barcelona: Planeta, 2001.

hombre de la escritura, era el producto de lo que oía y recordaba, y su vida era vivida a imagen de las historias de los héroes de los que ha escuchado. Y ya que era en ese legado mnémico colectivo donde se resolvía a sí mismo, su proyecto vital no comprendía de ningún modo alcanzar convicciones individuales.

A diferencia de las narraciones orales que solían implicar un público de al menos dos participantes, el narrador y el oyente, los libros se convirtieron en un espacio privado de reflexión para el *yo*. La lectura de éstos estableció un tipo de relación casi metafísica en la que se invitaba a profundizar en un auto-conocimiento, y se establecía un vínculo particular entre el libro y el lector, un sentimiento de interioridad que dejaba ver algo esencial del autor o del lector:

Al sacar las palabras del mundo del sonido -donde primero tuvieron origen en el intercambio humano activo- y relegarlas definitivamente a la superficie visual, y al explotar de otros modos el espacio visual para el manejo del conocimiento, la impresión alentó a los seres humanos a pensar cada vez más en sus propios recursos internos (conscientes e inconscientes) como cosas, impersonales y religiosamente neutras. La impresión ayudó a la mente a sentir que sus posesiones se guardaban en alguna especie de espacio mental inerte¹⁵.

También la idea de la continuidad del *yo*, de la aspiración a mantenerse idéntico a sí mismo a través del tiempo, podría ser pensada como un producto de la tecnología de la imprenta. El autor en sus palabras labradas con tanto celo, aspiraría a la permanencia, a asegurarse la inmortalidad en la memoria colectiva.

Esta tecnología de la palabra sirvió en consecuencia, de herramienta para preservar y asegurar una esencia subjetiva del autor; así como sus posteriores desarrollos modularían diferentes versiones del *yo*. Para citar un caso, en *La Galaxia Gutenberg*, McLuhan muestra cómo con el desarrollo en el siglo XIX de las impresiones mecánicas y su velocidad de reproducción, que hicieron posible la circulación masiva del periódico y la novela por entregas, aparecieron construcciones identitarias exclusivas del burgués de clase media.

Hoy en día, al igual que la escritura y la imprenta, la computadora también representa una forma de tecnologizar la palabra; y supondría como es de esperarse también, que admitiera otras maneras de relacionarnos con nosotros mismos. El texto digital por ejemplo, dota a la palabra de

¹⁵ ONG,Walter. *Oralidad y escritura*. México: Fondo de Cultura Económica, 1987. p.130.

un nuevo dinamismo (hipertexto, links, etc.). Las posibilidades de la multimedia permiten no sólo combinar la palabra hablada y la escrita junto con las imágenes, sino también una doble vialidad entre autor y receptor. Mientras el orden de la palabra impresa es siempre lineal y está atado a una lógica unívoca y de carácter estructural por el imperativo de la sintaxis, la escritura-lectura de un hipertexto puede ser hecha en un orden no-lineal y en un espacio no-secuencial, posible gracias a una pantalla donde los textos pueden desplazarse, aparecer y desaparecer porque no están fijados definitivamente a una superficie de inscripción. Gracias a ello los contenidos devienen evanescentes, ya que pueden ser modificados e incluso borrados por el lector; dando al traste con una metafísica de la inmortalidad que se asentaba en la tendencia hacia lo concluido propia del libro, pues el medio natural de lo impreso es lo definitivo y culminado. Debido a la utilización de los llamados links o enlaces textuales, se crea además una red de rutas alternativas para la lectura, que diverge del modelo unidireccional del libro que exigía pasar página a página, favoreciéndose así una pluralidad de lecturas e interpretaciones.

Como se anotó antes, el dispositivo de la imprenta es esencialmente privado, o mejor dicho, favorece el sentimiento de una intimidad: los contenidos pasan desde la privacidad de quien los envía a la privacidad de quien los recibe. En el orden electrónico, en cambio, la información no sólo pasa de un espacio privado a otro, sino que puede diseminarse a través de redes haciéndose pública. En los espacios de conectividad abierta como la Internet, cualquier texto está virtualmente presente para todos, y su utilización no privatiza su uso ya que una gran cantidad de lectores (solo subordinada a la capacidad de un servidor) puede acceder a éste sincrónicamente.

Gracias a estos atributos y, especialmente a su carácter interactivo, el hipertexto ha liberado al lector de la tiranía del autor, así como a este último de su obra. Me explico, el autor de un hipertexto es una figura menos al dominio que el autor de un texto impreso; el autor trabaja en colaboración con los lectores para crear el texto, por lo que el resultado final no es el producto de un *yo* particular sino de unos coautores.

Similares consecuencias se experimentan con los textos online. Gracias a la velocidad de distribución que alcanzan, entre la interpretación y la modificación del texto ya no hay ese intervalo necesario que señale la unidad de texto-autor. Por lo tanto, la noción de un origen se hace borrosa gracias a esta velocidad, y a que el lector puede modificar los textos a voluntad

haciendo que cada fragmento sea susceptible de convertirse incluso en un punto de partida para otra narrativa.

Como resultado, el hipertexto termina minando los cimientos sobre los que se sustenta el *yo* cartesiano, ya que la metáfora hipertextual sugiere un *yo* que está siempre en proceso de redefinición, y del que no se puede fácilmente determinar los límites de su propia individualidad y sus contenidos. Podría ser un buen símil de este tipo de producción de subjetividad la interfaz tipo ventanas, que permite a los usuarios interpretar varias tareas a la vez, descentrarse y distribuirse como autores, sugiriendo una especie de conciencia múltiple*.

Aunque ya algunos autores como Jameson y Foucault habían señalado el cambio paradigmático de una subjetividad profunda a lo que han dado en llamar la “muerte del sujeto” o la “muerte del autor”, las nuevas tecnologías de representación, y en particular las tecnologías de realidad virtual, van un poco más allá al cuestionar incluso la construcción del *yo* como una entidad lingüística. Si bien estos autores parecían agotar ya esas ideas, seguían pronunciándose sin embargo dentro de la tradición textualista, dentro del mismo marco textual que sirvió a la subjetividad cartesiana. El espacio virtual por el contrario es la negación del espacio cognitivo que Descartes visionó, porque éste procura ser un espacio artificial y totalmente sensorial, por completo opuesto a la escritura que acreditaba el tránsito de lo sensible a lo abstracto (el *ego cogito* cartesiano).

De modo que este mundo de las apariencias se convierte en otro territorio para vivir y sentir la experiencia de la identidad desde otras coordenadas cognitivas bien diferentes. En él la percepción visual predomina sobre el lenguaje, la palabra cede su puesto al iconocentrismo, y el pensamiento reflexivo queda subordinado a una realidad inundada por la imagen y las sensaciones táctiles.

Las computadoras, y específicamente las tecnologías de simulación virtual, vuelven a hacernos presente la pregunta por el *yo*. Incluso la pregunta alcanza una mayor resonancia si pensamos

* Daniel Dennett podría ser considerado uno de esos pensadores que trabajan desde la metáfora del hipertexto. Con su modelo de los borradores múltiples para el flujo de la conciencia, Dennett propone que dicho flujo narrativo de la conciencia, es similar a una edición continua, durante la vigilia, de muchos procesos distribuidos en el cerebro, que vienen del pasado y se continúan hacia el futuro. Dicho flujo de contenidos es una narrativa solamente porque es notable por su multiplicidad. El flujo conciente no es un proceso unitario sino distribuido, como podría ser el caso de alguna novela en etapas de creación de la cual hay múltiples borradores destinados a ser combinados y finalizados en algún momento impreciso.

que lo digital es básicamente un nuevo lenguaje, compuesto por 1's y 0's, con el que estamos codificando y construyendo otros territorios. Y si a través del lenguaje es que nos constituimos como sujetos tal cual lo argumentaron muchos de los filósofos del siglo XX, entonces un nuevo lenguaje debe revelar necesariamente otros matices ónticos.

A la vera del padre

Aunque la sociedad contemporánea parece obedecer los dictados de una racionalidad tecnológica, y celebrar una identificación absoluta entre *lógos* y *techné*, entre la mente y la máquina, resulta contradictorio, sin embargo, que nuestra ecología cognitiva, nuestro sistema de creencias y valores, no ha cambiado mucho desde los principios de la civilización occidental. Desde sus orígenes griegos, la filosofía occidental separó *techné* y *episteme*, tecnología y naturaleza. En este hiato el hombre se ha afirmado en contra del proceso de tecnificación, procurando mantenerse no-contaminado por la técnica. Recuérdese a Platón y su defensa de la memoria contra una mnemotécnica como la escritura. A través de este binomio *techné* y *episteme*, se privilegió la vida contemplativa o teórica por encima del dominio técnico-práctico. Tanto Platón como Aristóteles despreciaron la técnica y todo trabajo artesanal por considerar que deformaban el alma y el cuerpo, y en sus proyectos sociales consideraron este tipo de oficios sólo propios de los esclavos*.

A partir del siglo V a.c. hasta el siglo XIX, desde el punto de vista del pensamiento científico y filosófico, los objetos técnicos son prácticamente invisibles en los discursos, por lo que se constituyen en una suerte de no-seres. *La física* de Aristóteles considera, a saber, sólo dos clases de seres: los seres orgánicos organizados (hombres, animales, vegetales) y los seres inertes que no están organizados (los minerales). Entre estas dos categorías no aparecería nada más*.

* A los ciudadanos en estas organizaciones sociales les estaba prohibido ejercer cualquier actividad artesanal: "A los otros artesanos hay que organizarlos de la siguiente manera. En primer lugar, ninguno de los que ejerzan el artesanado deber ser del lugar." (PLATÓN. *Las Leyes*. Madrid: Gredos, 1962. VIII, 846) "...la virtud que antes dijimos propia del ciudadano no se atribuirá a cualquiera, ni al libre solamente, sino a aquellos que estén exentos de los trabajos necesarios." (ARISTÓTELES. *Política*. Madrid: Gredos, 1994. III, 5).

* Para ampliar: Leroi-Gourhan. "Lo inorgánico organizado" *Les cahiers de médiologie*. No.6: Pourquoi des médiologues? Traducción: Jairo Montoya.

Más adelante, y retomando aquella herencia filosófica, nos topamos con las ciencias humanas. Con una interpretación de corte antropologista de la tecnología, las ciencias humanas suelen dar lectura y respuesta a las posibilidades de relación entre hombre y tecnología. Parten para ello casi siempre de una teoría *a priori* sobre lo qué es un hombre, una supuesta naturaleza humana, y a partir de dicha concepción juzgan y sitúan a la tecnología: “Para salvar nuestra ciencia y nuestra técnica, debemos primero salvar al hombre (...) rindiendo justicia a la naturaleza humana”¹⁶.

Desde el Romanticismo con Rosseau, la técnica ha aparecido como contraria a la naturaleza y a los fines del hombre. Heidegger, por su parte, veía en la técnica una amenaza, una alienación de la libertad y la dignidad del hombre; por lo que asumió una postura prevenida y nihilista que percibía en ella una seria posibilidad para el hombre de perder su autonomía¹⁷.

En conjunto, la ilusión esencialista de una naturaleza humana esta allí implícita en toda esa tradición humanista, que respalda la creencia en la pre-existencia de una subjetividad esencial al hombre.

Esta visión simplista resulta, en consecuencia, ser bastante miope al papel fundamental que cumplen las mediaciones para el hombre. Sin embargo otros trabajos, como los del antropólogo francés Leroi-Gourhan, han rescatado el papel fundamental de la técnica en el proceso de hominización. Leroi-Gourhan sostiene que con la aparición de la técnica hace unos cuatro millones de años aparece también lo que él mismo denomina el *proceso de exteriorización*:

El hombre no es hombre más que en la medida que se pone fuera de sí en sus prótesis. Antes de esta exteriorización, el hombre no existe. En este sentido, si se dice frecuentemente que el hombre ha inventado la técnica, sería quizás más exacto o en todo caso más legítimo decir que es la técnica, nuevo estadio de la historia de la vida, la que ha inventado al hombre. [...] Hombre y técnica forman un complejo, son inseparables. El hombre se inventa en la técnica y la técnica es inventada en el hombre¹⁸.

De esta manera, desmiente al humanismo tradicional que ve en las tecnologías (bien sean de producción, de representación, o de transmisión) exclusivamente la instrumentación de una

¹⁶ Mumford, Lewis. *Técnica y civilización*. Madrid: Alianza, 1971. p.13.

¹⁷ HEIDEGGER, Martin. *La pregunta por la técnica*, en: *Conferencia y artículos*. Barcelona: Serbal, 1994. p.9-37.

¹⁸ LEROI-GOURHAN. “Lo inorgánico organizado” Op. Cit. p. 5.

facultad (implicada en el concepto de herramienta, del *homo-faber* u hombre productor de herramientas), y no su transformación (concepto que incluiría una simbiosis técnica-hombre).

Hoy en día las ciencias humanas han adoptado una actitud suspicaz y paternalista sobre la tecnología, e incluso parecen sufrir todavía de una suerte de complejo de Frankenstein, según el cual se tiene la idea, o el miedo más bien, de que las tecnologías se saldrán de control en algún momento. Razón por la cual se reclama a toda voz la protección del padre creador, ya que el abandono de éste último es el que puede provocar la rebelión del hijo, el temido accidente. A pesar de esta actitud protectora, las evidencias siempre han terminado por descubrir que cambios conceptuales no previstos por el creador tienen lugar con la producción material de cualquier nueva tecnología. Para citar un ejemplo, con la aparición de la campana en la Edad Media, consecuencias radicales que su creador jamás pronosticó tuvieron lugar: la idea del tiempo antes asociada al ciclo de las estaciones cambió radicalmente, y ya no el sol sino el sonar de las campanas desde las torres de las catedrales y los monasterios, administraron los ritmos del día*.

Entonces, concepto y artefacto están comprometidos en un *feedback* permanente, por lo tanto, así como un dispositivo tecnológico se supone que encarna el concepto de su creador, de la misma manera ese dispositivo es susceptible de exhibir propiedades inesperadas, o simplemente puede dársele otros usos contrarios a los establecidos por el diseño original. Gracias a estos comportamientos emergentes, con cada nueva tecnología pueden aparecer también nuevos conceptos que a su vez pueden liderar la aparición de otras tecnologías. Por lo tanto, la ilusión del ingeniero de que su creación puede ser comprendida, controlada y agotada desde su diseño original se esfuma. Esta particularidad es precisamente la que expresa aquella frase, tan resonante en la cibercultura, del escritor cyberpunk William Gibson: “La calle busca sus propios usos para las cosas”.

Luego cabe afirmar que toda tecnología trae implícita un sistema de valores desde el cual codificamos el mundo, y que simultáneamente establece los mapas cognitivos, sensoriales, y

* Se dividieron las 24 horas de un día en cuatro partes, cada uno de las cuales equivalía a seis horas. Así, las campanas tocaban un golpe a Prima, es decir, al salir el sol; dos golpes a la Tercia, entre la salida del sol y el mediodía; tres golpes a la Sexta, es decir a medio día, etcétera. Este tiempo eclesiástico que se regulaba al sonar de las campanas fue determinante en el desarrollo de la vida cotidiana de la Edad Media. Las campanas marcaban las horas de los rezos y señalaban también el ritmo de trabajo.

emocionales, que serán posibles. Esta idea es la sustancia de lo que McLuhan quiso decir cuando acuñó la famosa frase "el medio es el mensaje".

[...] técnicas modelan el medio ambiente cognitivo...En efecto, ciertos tipos de representaciones difícilmente pueden sobrevivir o incluso aparecer en entornos desprovistos de ciertas tecnologías intelectuales, mientras prosperan en otras ecologías cognitivas...Los tipos de representaciones que prevalecen en tal o cual economía cognitiva favorecen modos de conocimiento distintos (mito, teoría, simulación, etc.), con los estilos, los criterios de evaluación y los valores que les corresponden¹⁹.

Sin embargo, nuestra epistemología y nuestra ecología cognitiva siguen basándose en la oposición binaria Naturaleza-Tecnología. Aunque esta naturaleza, es cierto, no designa ya tanto un estado primigenio del hombre, como sí un tipo de estrategia para mantener los límites que demarcan nuestra identidad "natural". Gracias a ésta categoría seguimos, por lo tanto, manteniendo a raya a la tecnología como algo separado definitivamente de nuestra ontología. Lo anterior sin duda enmascara un artificio: con la pretensión de denunciar a las tecnologías como antinaturales lo que se pretende es invalidarlas filosóficamente²⁰.

Arqueología de los simulacros

"El genio propio del hombre es el genio de la mentira"
Nietzsche, *Aurora*.

La mirada reactiva suele extenderse también a las lecturas de la imaginaria de los mundos simulados. El ascetismo de la duda propio del sujeto cartesiano nos obliga a desconfiar de estas imágenes, y a rechazar su contundente evidencia. Recordemos que la condición de Descartes

¹⁹ LEVY, Pierre. *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Paidós, 1999. p.91.

²⁰ "La histeria anti-tecnológica que se ha adueñado de grandes partes del mundo occidental, es un producto de la descomposición de la metafísica: se aferra a falsas clasificaciones de los entes de modo de resistir a procesos en que tales clasificaciones son conmovidas. Esta histeria es reaccionaria en el sentido esencial de la palabra, ya que expresa el resentimiento de la bivalencia caduca contra una polivalencia que no puede comprender. Esto se aplica sobre todo a los hábitos de la crítica del poder, que siguen estando todavía inconscientemente motivados por la metafísica. En el esquema metafísico, la división del ser en sujeto y objeto se ve reflejada en la diferencia entre amo y esclavo, así como en aquella que existe entre trabajador y materia prima. Dentro de esta disposición, la crítica del poder sólo puede ser articulada como resistencia de la parte suprimida objeto-esclavo-materia-prima, contra la parte sujeto-amo-trabajador. Pero con el ascenso al poder de la frase "hay información", o lo que es lo mismo "hay sistemas", esta oposición deja de tener sentido y se convierte cada vez más en un fantasma de conflicto. La histeria, de hecho, consiste en la búsqueda de un amo contra el que poder alzarse". SLOTERDIJK, Peter. "El hombre operable: Notas sobre el estado ético de la tecnología génica". Conferencia del 19 de mayo de 2000, Universidad de Harvard, EE UU. En: www.otrocampo.com.

para alcanzar el *ego cogito* es la duda universal, o sea, la incertidumbre de que cualquier cosa exista realmente. Así, lo virtual y sus simulacros suelen ser percibidos como la encarnación de la figura del dios maligno que insiste obstinadamente en engañarnos.

Desde entonces la filosofía y la ciencia han estado asentadas sobre la idea de que el mundo de las apariencias es un velo o espejismo detrás del cual se oculta una realidad subyacente. Hoy esta idea es dominante en la mayoría de las corrientes del pensamiento. En el caso de las ciencias sociales, el psicoanálisis mantiene esta actitud de duda, y ve en nuestras ideas, concientes artificios que ocultan nuestros deseos reales; es así como su discurso está plagado de conceptos que hablan de una actitud de la sospecha, donde la verdad del deseo debe ser desenmascarada. Generalmente, este tipo de filosofías ofrecen típicamente la misma prescripción: deberíamos mirar bajo las apariencias para revelar la manera en la que las cosas son.

Otras líneas de pensamiento, como la representada por Jean Baudrillard, sostienen exactamente el planteamiento contrario. Baudrillard se atreve a sentenciar que la sociedad contemporánea es toda un simulacro. La metáfora que propone es la de una superficie sin ninguna realidad de base o subyacente. Todo allí es simulacro, porque han proliferado por doquier, parasitando la carne de lo real, un tipo de representaciones que ya nada representa.

Para seguir aglutinando elementos de análisis centrémonos sobre algunas etimologías. La palabra *simulacro* proviene del latín *simulacrum*, *simulacre*, *fantome*, que significa acción que se realiza con sólo la apariencia de lo que se expresa, pero sin serlo en realidad. Imagen hecha a semejanza de una cosa o persona. Idea que forma la fantasía. Ficción, imitación, falsificación. Y la palabra *simular* proviene de *simulare*: aparentar, fingir, ardid, artificio, astucia. Hacer parecer que existe u ocurre una cosa que no existe o no ocurre.

Estos sentidos del simulacro, tan apropiados por ejemplo para la doctrina platónica de la verdad, en las simulaciones engendradas por ordenador parecen perder su peso interpretativo. La simulación digital, como representación infográfica, ya no es una imitación ni una falsificación de la realidad, mas bien goza de un estatuto autoreferencial; por consiguiente ya no representa nada en una realidad exterior. Así que, se ha eliminado de tajo la oposición Ser-Parecer, realidad y ficción. De hecho en muchos lados es la realidad la que imita el simulacro, así hoy en día vemos como en arquitectura se puede visitar un edificio que no se ha construido, o

en el entrenamiento militar se simulan virtualmente batallas para escenificarlas luego en un territorio de guerra real.

Es por esto que hoy se hace preferible hablar de simulaciones virtuales, porque ya no se trata de metáforas ni de representaciones, sino de otras realidades. El mismo Paul Virilio prefiere ni siquiera utilizar el término simulación, ya que las nuevas tecnologías lo que realizarían, según él, es una sustitución, es decir, crean un mundo con dos realidades, donde lo virtual no es una imagen del mundo (representación), sino un verdadero mundo alternativo de inmersión.

En este tipo de escenario el sujeto cartesiano tantea al fin sus límites, porque se ve abocado a encarnar esa duda histórica: “deseo involucrarme ¿pero y si todo es una mascarada, si todo esto es falso, una ficción?” Esa duda sobre la realidad de los simulacros, esa tentación causada por la naturaleza seductora de las apariencias, acaba sacudiendo los incommovibles cimientos de la subjetividad cartesiana.

A continuación volvamos, esta vez, sobre la etimología de la palabra *virtual*:

La palabra virtual proviene del latín *virtus*, que significa fuerza, energía, impulso inicial. Las palabras *vis*, fuerza, y *vir*, varón, también están relacionadas. Así, la *virtus* no es una ilusión ni una fantasía, ni siquiera una simple eventualidad, relegada a los limbos de lo posible. Mas bien, es real y activa. Fundamentalmente, la *virtus* actúa. Es a la vez causa inicial en virtud de la cual el efecto existe y, por ello mismo, aquello por lo cual la causa sigue estando presente virtualmente en el efecto. Lo virtual, pues, no es ni irreal ni potencial: lo virtual está en el orden de lo real²¹.

Según esta acepción, la realidad virtual no podría calificársele simplemente como fantasmática, ésta tendría por el contrario, la capacidad de provocar efectos bien reales. Desde sus implementaciones más artesanales, como cuando con el fin de ganarse sus favores, se paseó a la emperatriz Catalina de Rusia por un país diseñado artificialmente con figuras de cartón, del cual la soberana nunca se percató de su realidad escenográfica; hasta sus versiones mas logradas tecnológicamente, como cuando un piloto lanza una bomba desde el visor de su casco y efectivamente alguien en tierra sufre las consecuencias actualizadas de esa maniobra virtual, las simulaciones y la realidad no están tan escindidas como pensamos.

²¹ QUEAU, Philippe. *Lo Virtual*. Madrid: Paidós, 1983. p.27.

Este tipo de realidades sintéticas no pueden seguir siendo interpretadas y minusvaloradas como ilusorias y falsas. Las ilusiones no son ajenas al hombre, éstas han encarnado muchos de los deseos del hombre. En *El porvenir de una Ilusión*, el mismo Freud afirma que “lo que caracteriza a la ilusión es que se deriva de los deseos humanos”.

Las simulaciones antes de ser descartadas, pueden bien convertirse en un modelo de conocimiento para lo que llamamos “real”. Según estas lógicas, la “vida encarnada” en que vivimos día a día no tendría porque tener más realidad que “la vida simulada”*. Para el jugador de un MUD, la realidad se vuelve lo que se conoce en ese argot como “RL” (Real Life o Vida Real), la cual es sólo otro simulacro. Tratada como un escenario simbólico en el cual se pueden desplegar fantasías y deseos, la vida que transcurre entre los simulacros se ha transformado en una realidad alternativa para la experimentación de la identidad.

En su libro *El segundo yo: las computadoras y el espíritu humano*, la psicóloga norteamericana Sherry Turkle llega a plantear que la computadora se ha transformado en el nuevo espejo para el hombre. Así como éste se valió antes de los animales con Darwin, o de los sueños con Freud, para entender su naturaleza, ahora ha empezado a tomar a la computadora como objeto de esta necesidad proyectiva para comprenderse a sí mismo. Y es que no sólo ahora, ya entrados en el siglo XXI, hemos utilizado a las tecnologías como objeto proyectivo. Baste, como muestra, citar la utilización del reloj en el siglo XVII, o el motor en el XIX, como modelos para representar cómo funciona la mente. En el mismo siglo XX, una corriente psicológica como la cognitiva, construyó su modelo de mente como un sistema de procesamiento de información, teniendo como referencia las primeras computadoras calculantes. Estas construcciones del hombre acerca de la mente también han sido influidas por las tecnologías visuales de que ha dispuesto el hombre. Así Freud, en *La Interpretación de los sueños*, describió algunos de los mecanismos de condensación mediante los cuales los pensamientos eran representados y se relacionaban en los sueños utilizando la tecnología visual de la época. Para ello se basó en las composiciones fotográficas de Francis Galton, que eran fabricadas mediante un proceso de registro y exposición

* En esta idea resuenan los ecos del empirismo, y particularmente el de Berkeley, quien estableció a las sensaciones que experimenta el yo como el *locus* de lo real, y no así la existencia de la materia. Para Berkeley, como todo es mediado por los sentidos no se puede establecer que la realidad exista independientemente de nosotros, por lo tanto, todo lo que existiría son mentes y experiencias mentales. En consecuencia, si estamos tratando con representaciones o simulaciones, podemos bien prescindir de lo representado. Ver: BERKELEY, George. *Tratado sobre los principios del conocimiento humano*. Madrid: Alianza editorial, 1992.

de varias fotografías en una sola placa, lo que daba como resultado una única impresión compuesta por varios negativos²².

Además las computadoras se han convertido hoy, más que en modelos, en verdaderos objetos psicológicos, debido a que provocan procesos de autorreflexión, generan afectos, recuerdos, asociaciones y sensaciones²³. Y a diferencia de los primeros modelos de computadora, de los cuales la psicología cognitiva hizo eco, las de ahora representan muy poco de simples procesadoras información y, al contrario, privilegian la interacción y la simulación, invitando a exteriorizar a través de este medio aspectos heterogéneos del *yo*, y a conformar identidades parciales que ya no se sustentan sobre una escenografía edípica.

Desde el punto de vista del psicoanálisis, estas identidades exploratorias sin duda tendrían un matiz patológico, encarnarían algún tipo de subjetividad perversa, porque la posibilidad de “jugar a ser” quien uno desee, es de alguna manera una versión de la renegación de la castración del perverso. Recordemos que para Lacan, además, la perversión es una actitud subjetiva que se caracteriza por una instrumentalización u objetivación de sí mismo (el perverso se hace instrumento para el goce del Otro –afirma Lacan-), representada en la posibilidad de asumir diferentes formas o presentaciones en el entorno digital.

Félix Guattari, en cambio, es implacable con la interpretación psicoanalítica, al reprocharle a su modelo patologizante la incapacidad para reconocer la singularidad de este tipo de subjetividades, o lo que él llama las producciones maquínicas de la subjetividad. Para el coautor del *Anti-Edipo* es contundente la evidencia de subjetividades que se producen más allá de las coordenadas familiaristas del Edipo. El psicoanálisis produjo, en un momento histórico, un modo particular de subjetividad, fruto de un dispositivo discursivo que gestionaba el deseo a través de la castración, mas hoy en día ese tipo particular de subjetividad -tan acertado para dar cuenta de las históricas del siglo XIX- se queda muy corto para explicar algunas de las condiciones actuales de producción de la subjetividad. Particularmente en los MUD, el dispositivo psicoanalítico de producción de subjetividad resulta infecundo para dar cuenta de lo que acontece allí: cuando lo primero que se debe crear es la identidad, es decir, primero un *nickname* para ser identificado, luego una breve descripción sobre las características del

²² MANOVICH, Lev. “From the externalization of the psyche to the implantation of technology”. En: <http://www.artbrain.org/journal2/manovich.html>

²³ TURKLE, Sherry. *El segundo yo: las computadoras y el espíritu humano*. Buenos Aires: Galápago, 1984. p. 362.

personaje creado, y así progresivamente acaba por conformarse un escenario con papeles, roles e identidades que son vividas por estos sujetos como auténticas vidas paralelas. “Un jugador dice: ‘Eres el personaje y no eres el personaje, las dos cosas al mismo tiempo’. Otro dice: ‘Eres lo que simulas ser’”²⁴.

Al modelo estructural subyacente en teorías como el mismo psicoanálisis, Guattari opone un modelo maquínico donde las fronteras de lo natural y lo artificial quedan descartadas como criterios de verdad, gracias al reconocimiento de una subjetivación de la tecnología, y la implicación de los dispositivos tecnológicos en el funcionamiento de las personas:

[...] la existencia de máquinas de subjetivación que no laboran únicamente en el seno de “facultades del alma”, de relaciones interpersonales o de complejos familiares. La subjetividad no se fabrica sólo a través de los estadios psicogenéticos del psicoanálisis o de los “matemas” del inconsciente, sino también en las grandes máquinas sociales, mass mediáticas o lingüísticas que no pueden calificarse de humanas²⁵.

Otros pensadores, como Baudrillard, también han señalado las fracturas del modelo estructural. Baudrillard, un poco parodiando a Lacan, sostiene que el estadio video ahora ha reemplazado al estadio espejo, porque no es un imaginario narcisista el que se desarrolla alrededor de la cultura del simulacro, pues ya no hay nada de la escena, del contemplarse, del espejismo de la propia imagen propio del efecto del espejo. Por el contrario, las prácticas identitarias en los mundos simulados lo que ponen en evidencia es más bien un efecto de refracción de sí mismo más que de reflejo narcisista²⁶.

Finalmente, en conjunto este paneo general sobre las implicaciones del concepto de identidad en el marco de las experiencias de simulación, pareciera dejar el sabor de un nihilismo psicológico, la presencia del espectro de una identidad insustancial, más cercana a algunas místicas orientales, que propugnan por el vaciamiento y el reconocimiento de la vacuidad del *yo*. Paradójicamente, la vida que transcurre fuera de las pantallas, resulta inexorable a fin de cuentas, y nos hace evidente que seguimos considerándonos como algún tipo de entidad sustancial, diferenciada, y aparentemente centrada. En efecto, resulta al menos indiscutible ese sentimiento de identidad²⁷.

²⁴ TURKLE, Sherry. *La vida en la pantalla*. Op. Cit. p.19.

²⁵ GUATTARI, Felix. *Caosmosis*. Buenos Aires: Manantial, 1996. p.21.

²⁶ BAUDRILLARD, Jean. *Videosfera y sujeto fractal*. En: V.V.A.A. *Videoculturas de fin de siglo*. Madrid: Cátedra, 1989.

²⁷ GRINBERG, L. GRINBERG, R. *Identidad y Cambio*. Op. Cit. p.19.

Un intento de resolver este aspecto paradójico de la identidad es presentado por Francisco Varela en “El yo emergente”. La idea es que un sentimiento de identidad es necesario porque permite la interacción con otras identidades; sin embargo, éste siempre está cimentado sobre una especie de *yo virtual*. Ese *yo* se dice virtual porque cuando se le intenta aprehender resulta que no está en ninguna parte, que no puede localizársele, sino que se encuentra distribuido en los diferentes sistemas dinámicos de redes que formamos (redes sociales, redes personales, redes maquínicas, etc.), de las cuales puede emerger como tal o cual identidad de acuerdo al contexto específico de actuación*.

2. AVATARES DE LA SIMULACIÓN

2.1 SIMULACIÓN Y CORPOREIZACIÓN

El mapa corporal

Ya no es ninguna novedad ni representa un verdadero problema para los psicólogos ni los demás pensadores que se han dedicado a pensar la identidad, que el *yo* dependiendo del contexto de sus actuaciones pueda presentarse como una instancia bastante mutable. Pero se asume con devoción que la subjetividad está invariablemente constituida en relación a un substrato físico, éste sí firme. Siendo así, el cuerpo es el que proporciona ese componente seguro y estabilizador de la identidad y la idea de una unidad inseparable en torno al *yo*; ello gracias a que es la mismidad de cada cuerpo la que se supone ancla y proporciona la idea de una

* Para ampliar esta idea: Varela, Francisco. “El yo emergente”. En: *La Tercera Cultura*. Barcelona: Tusquets, 1996.

definición material de la identidad (el sexo, las marcas en la piel, los gestos, los comportamientos, los manierismos, etc.).

En el mundo físico, entonces, a un cuerpo correspondería necesariamente una identidad. Gracias a esta fuerte creencia es que un personaje como Michael Jackson, por ejemplo, es tan perturbador, porque no es ni negro ni blanco, ni joven ni viejo, no tiene una sexualidad definida, no es hombre o mujer, y esto sin duda nos presenta el reto de una identidad indeterminada.

No obstante, esta relación precisa entre cuerpo e identidad que se da en el mundo físico, es trastornada sustancialmente en los mundos virtuales. Primero, porque el mundo virtual está compuesto de información en vez de materia. La información no es una presencia que ocupe un espacio físico, más bien es bastante difusa. Y segundo, porque no hay algo así como una ley de la conservación de la información; como si puede experimentarse como un mismo y único cuerpo a aquel desde la niñez a la vejez, aunque éste haya pasado por infinidad de transformaciones. Las entidades en estos mundos parecen por estos motivos bastante difusas e insubordinadas al ancla unificadora de sus cuerpos.

No obstante antes de centrarnos en el desafío de lo virtual, veamos a grandes rasgos cómo se ha articulado ese enlace entre identidad y cuerpo.

Ya en el siglo XVIII y XIX aparecen al interior de las ciencias médicas y particularmente con los estudios de fisonomía, la firme creencia de que la naturaleza del *yo* se encuentra registrada en los signos anatómicos de la cara y el cuerpo. Fue así como el hombre se embarcó en la tarea, mediante la medición y el cálculo morfológico, de comprender lo invisible del *yo* a través de lo visible del cuerpo²⁸.

En el mismo siglo XIX Nietzsche vincularía la idea del *yo* al cuerpo:

¡Con qué orgullo dices: 'YO'! Pues, aunque no lo quieras creer, tu cuerpo y su gran razón...no dicen 'yo' sino que constituyen el 'YO'... Detrás de tus pensamientos y de tus sentimientos, hermano, hay un amo poderoso, un sabio desconocido que se llama sí mismo. Habita en tu cuerpo. Es tu cuerpo²⁹.

Posteriormente en un texto llamado *El yo y el ello*, Freud presentará el argumento de lo que sería la idea de un *yo corporal*: "[...] el yo es sobre todo una esencia-cuerpo; no es sólo una esencia-

²⁸ ENTWISTLE, Joanne. *El cuerpo y la moda*. Barcelona: Paidós, 2002. p.153.

²⁹ NIETZSCHE, Friedrich. *Así habló Zaratustra*, De los que desprecian el cuerpo. Madrid: Edimat, 2000. p.34.

superficie, sino él mismo, la proyección de una superficie”³⁰. Un concepto de *yo corporal* que parece sugerir que el cuerpo precede a la idea de un *yo*, y que presenta a este último como una idea externalizada que se haría del propio cuerpo. El mismo Lacan, en su modelo del estadio del espejo, ampliaría el argumento freudiano³¹. Lacan piensa que la fantasía del cuerpo fragmentado del niño solamente es completada en una imagen total del cuerpo, cuando éste se involucra en una dialéctica especular entre ser y apariencia (función del espejo), cuya conquista final será la percepción del cuerpo como una unidad. Producto de este mismo proceso se constituirá el *yo*, precisamente a través de esa relación identificatoria con la imagen. Luego, es a través de la imagen del cuerpo que el sujeto inicialmente localizaría lo que pertenece al *yo*, y lo que no le es propio.

Sin embargo, Lacan parece darle otro matiz a la posición freudiana, y es la idea del cuerpo como una formación imaginaria, una ficción producto del juego especular de las apariencias, en últimas, un delirio ya que este cuerpo no se corresponde miméticamente con el cuerpo anatómico.

A diferencia de lo que plantean tanto Freud y Lacan, donde el sentido del cuerpo se alcanza por una especie de auto-diferenciamiento presocial, los teóricos de las relaciones objetales plantean un diferenciamiento, ya no consigo mismo, sino con el cuerpo del otro (fase de separación-individuación). Según esta otra interpretación es a través del contacto corporal de la madre con el niño que se libidiniza la superficie del cuerpo del infante, que entonces será percibida como el límite entre el *yo* y el exterior³². De esta manera se conforma en aquel momento un esquema contenedor con la piel como límite del *yo*, y cuyos elementos constitutivos serían un interior, un límite y un exterior. Se establece así una lógica del adentro-afuera que garantiza la cohesión y contención del *yo*.

Algunos personajes desde la cibercultura empiezan ya a impugnar estas ideas según las cuales el cuerpo constituye una estructura cerrada. El artista australiano Stelarc, un exponente del llamado body-art cibernético, consigue con sus performances repensar el cuerpo a través de las mediaciones tecnológicas, para cuyo objeto lo penetra, lo vacía o lo expande en una serie de

³⁰ FREUD, Sigmund. *El yo y el ello. Obras completas*. Buenos Aires: Amorroutu, 1996. Tomo XIX p.27.

³¹ LACAN, Jacques. Seminario *Las formaciones del inconsciente*. Buenos Aires: Paidós, 1999.

³² GRINBERG, León y Rebeca. *Identidad y cambio*. Op. Cit. p.41.

elaborados experimentos protésicos que iré presentando a lo largo de este capítulo, donde su trabajo servirá de hilo conductor para ilustrar algunas de las ideas aquí expuestas.

En una de sus actuaciones (*Stomach sculpture*, 1993) Stelarc introdujo vía endoscópica dentro de su estómago una pequeña escultura invasiva hecha de una aleación metálica. En palabras del mismo artista, refiriéndose a este trabajo, el cuerpo así vaciado se convierte no en un habitáculo para albergar el *yo* o el alma, sino en una escultura³³. Desafiando la idea de la piel como cerramiento y límite del *yo* al incorporar un objeto extraño al mismo interior del cuerpo, Stelarc trastoca la lógica adentro-afuera propia del esquema contenedor.

Recapitulando, el psicoanálisis a través de un conjunto de proyecciones identificatorias privilegia una formación del cuerpo particular; presentándose así como una teoría fundacional del cuerpo que efectúa una idealización o proyección imaginaria del mismo para convertirlo en un centro de registro y control para la identidad. Que se extiende, como veremos a continuación, en su delimitación como objeto sexuado en la famosa consigna freudiana del cuerpo como destino.

Para el establecimiento de una identidad, es fundamental para el psicoanálisis, no sólo la diferenciación con el otro, sino mucho más, la identificación y diferenciación sexual como hombre o mujer. Para esta teoría hay una relación necesaria entre la evolución psicosexual y el sentimiento de identidad*. Recordemos que la historia que nos cuentan comienza por una fantasía de la no-diferenciación de los sexos en un estadio pre-edípico, donde los cuerpos se encontrarían en un estado natural como polimorfos-perversos integrados aún como sistema a la madre, y que se resuelve, en su final, con la separación y la creación de la diferencia vía la resolución del triángulo edípico. A *grosso* modo la historia se resuelve cuando niño y niña logran resolver la amenaza de castración y la envidia del pene respectivamente, gracias a la identificación con el padre de su mismo sexo y la renuncia a las investiduras libidinosas de tipo incestuoso. De acuerdo con esta lógica freudiana, sólo dos relaciones son posibles: o identificarse

³³ “I’ve moved beyond the skin as a barrier. Skin no longer signifies closure. I wanted to rupture the surface of the body, penetrate the skin. With the stomach sculpture, I position an artwork inside the body. The body becomes hollow with no meaningful distinction between public, private and physiological spaces. The hollow body becomes a host, not for a self or a soul, but simply for a sculpture”. “Extended-Body: Interview with Stelarc”. ATZORI, Paolo and WOOLFORD, Kirk Academy of Media Arts, Cologne, Germany. Disponible en: http://www.stanford.edu/dept/HPS/stelarc/a29-extended_body.html

* Recuérdese si se recurre a la etimología de la palabra sexo, se encuentra que esta proviene del latín *secare* que significa cortar y dividir; que bien puede extrapolarse a delimitar o definir.

con un sexo o desearlo. Es decir, no sería posible que un hombre desee a otro hombre sino se ha identificado con una mujer, porque no puede desearse el sexo con el que se identifica.

De esta manera el psicoanálisis con su gran narrativa del Edipo, termina presentándose como una historia acerca de los orígenes y los fines de la sexualidad normal, que incluye unos aspectos y excluye necesariamente otros³⁴. Así, por ejemplo, en el caso de la mujer, ésta se ve conminada a reprimir una sexualidad propiamente femenina con el abandono del clítoris, y a volcar esa libido que antes investía el clítoris a la vagina; así mismo, mudar el deseo del falo a un deseo por un hijo para posibilitar el dispositivo heterosexual³⁵ (tan imperioso para los fines culturales que dictaminaban cómo debía ser una mujer burguesa en la sociedad europea de principios de siglo: el deber de establecer una familia y de reproducirse³⁶).

En otros términos, Freud elabora un dispositivo donde ciertas identificaciones son consideradas a la hora de producir una identidad de género como primarias (las relaciones con los padres), es decir, ocurren primero y son originarias; y otras que son secundarias (las relaciones con los demás pares), y apenas un residuo de las primeras. De modo que las identificaciones primarias ejercerían un mayor influjo en el moldeamiento del *yo* que las secundarias -ineludiblemente subordinadas a las primeras-.

Nótese pues la importancia de la anatomía -la masculina para el caso, porque todo se juega en la fantasía de tener o no tener, de ser desposeído del órgano sexual masculino- en la producción de la subjetividad para el psicoanálisis, de allí los alcances de aquella famosa consigna freudiana de la anatomía como destino.

Pero, ¿es la anatomía tan contundente en la producción de la identidad hoy cuando las fantasías *cyborg* se hacen presentes en los imaginarios de la cultura popular, con el sexo sometido a

³⁴ “(El psicoanálisis) en lo que llama preedípico ve un estadio que debe ser superado en el sentido de una integración evolutiva (hacia la posición depresiva bajo el reino del objeto completo), o debe ser organizado en el sentido de una integración estructural (hacia la posición de un significante despótico, bajo el reino del falo)” DELEUZE y GUATTARI. *Antiedipo*. Barcelona: Paidós, 1985. p.80.

³⁵ “[...] el conocimiento de la diferencia anatómica entre los sexos esfuerza a la niña pequeña a apartarse de la masculinidad y del onanismo masculino, y a encaminarse por nuevas vías que llevan al despliegue de la feminidad” FREUD. *Obras completas. Algunas consecuencias psíquicas de la diferencia anatómica entre los sexos*. Op. Cit. p.274.

³⁶ “La respuesta de Freud puede considerarse como un relato cultural con disfraz anatómico. El cuento del clítoris es una parábola cultural, que explica cómo se forja el cuerpo hasta obtener una forma válida para la civilización, a pesar de sí mismo, y no por su causa”. LAQUEAR, Thomas. *La construcción del sexo*. Madrid: Cátedra, 1994. p.402.

bioingeniería, la cirugía transexual o la teledildónica, todas ellas prometiendo otras construcciones del cuerpo y su sexualidad?

Retomando la investigación que hace Thomas Laqueur en *La construcción del sexo*, un trabajo donde hace evidente las incoherencias de las categorías del dimorfismo sexual (masculino/femenino), podría aseverarse al menos que la anatomía no siempre fue el territorio natural para las construcciones de género. Laqueur expone allí cómo en diferentes periodos de la historia el hombre ha codificado el sexo en distintos modelos: desde el modelo de un sexo de los antiguos según el cual el único sexo que existe es el masculino y lo femenino es sólo una variación de éste (ej.: la vagina no es más que un pene proyectado hacia adentro), pasando por el modelo de dos sexos, tan familiar a nosotros, que emerge, según el autor en el siglo XVIII, hasta los argumentos de las teóricas del feminismo que debaten la existencia siquiera de algo así como una diferencia sexual o un sexo como tal.

En contraposición con las ciencias sociales y biológicas contemporáneas, en las cuales es el cuerpo sexuado la base natural y casi inmodificable que, en confluencia con lo cultural, explica la identidad de género y las diferencias entre estos, Laqueur se encarga de demostrar con el modelo de un sólo sexo con el que pensaban los griegos los roles de género, que allí no era la anatomía corporal sino el género lo primario y natural. Es decir, se explicaba la jerarquía biológica del cuerpo en términos de una diferencia de género. Como era lo masculino lo que era considerado ideal de perfección en la antigua sociedad griega, a ello se le atribuía las prerrogativas sociales de los hombres; mientras que la mujer gracias a ser sólo una versión inferior de lo masculino, debe su posición desventajosa en la organización de la polis*.

El gran argumento de Laqueur, finalmente, es que esas categorizaciones de la identidad sexual históricamente no han estado fundamentadas tanto en las observaciones de la ciencia biológica, sino que son productos culturales (donde interviene lo social, lo político, lo religioso, etc.). En otras palabras, la anatomía sexual es una condición tan socialmente construida como el género. Así, por añadidura, el cuerpo deja de ser pensado como una instancia segura en la cual afincar un concepto de identidad natural.

* La poetiza Safo representaría un caso singular de afirmación de sí a través del cuerpo como instancia de deseo femenino, reivindicando un cuerpo de la mujer que para entonces era negado políticamente y discursivamente por el ideal griego de un sólo sexo. Ver WINKLER, John. *Las coacciones del deseo*. Buenos Aires: Manatí, 1994.

Desde la articulación sexo-género, entonces, se ha vehiculado una suerte de esencialismo en el nivel de la identidad, al reconocer allí un carácter normativo. En palabras de Foucault el sexo se convierte en un ideal regulatorio que no sólo divide, demarca y diferencia los cuerpos, sino que además regula la materialización de los cuerpos que produce:

[...] una vez que se entiende el “sexo” mismo en su normatividad, la materialidad del cuerpo ya no puede concebirse independientemente de la materialidad de esa norma reguladora. El “sexo” no es pues sencillamente algo que uno tiene o una descripción estática de lo que uno es: será una de las normas mediante las cuales ese “uno” puede llegar a ser viable, esa norma que califica un cuerpo para toda la vida dentro de la esfera de la inteligibilidad cultural³⁷.

En conclusión, las teorías de corte fundacional del cuerpo acaban fracasando en su indiferencia por la dimensión social en la que los cuerpos se materializan. Sin el diagnóstico de los criterios que cada cultura en específico usa para producir y hacer inteligibles los cuerpos físicos, no se puede trascender el carácter predestinado e individualista que aparece en algunas teorías fundacionales sobre el cuerpo.

Affaires digitales

“El signo es un sexo descarnado.
El sexo es un osario de signos”.
Jean Baudrillard

Allucquère Rosanne Stone, en su libro *The war of desire and technology at the close of the mechanical age* ³⁸, documenta el caso de un psiquiatra de Nueva York llamado Sanford Lewin que participaba bajo el nombre de usuario “Doctor” en el Chat del sistema de conferencias de CompuServe a principios de los ochentas. Mientras Lewin chateaba un día con una mujer, se dio cuenta que ésta asumió que él era también una mujer, ya que la palabra “doctor” en inglés es genéricamente neutra. Pronto, Lewin abrió una segunda cuenta bajo el nombre de Julie para interactuar con otras personas, pero esta vez como mujer. Haciendo uso de una identidad femenina, Lewin asumió que podía ayudar a muchas mujeres que él creía que antes no alcanzaba gracias a su condición de psiquiatra varón.

³⁷ BUTTLER, Judith. *Cuerpos que importan*. Buenos Aires: Paidós, 2002. p.19.

³⁸ STONE, Allucquère Rosanne, Cross-dressing psychiatrist. En: ----- *The war of desire and technology at the close of the mechanical age*. MIT Press. 2001.

Julie era una neuropsicóloga que había sufrido un grave accidente automovilístico. Como secuela de aquel accidente, ella había sufrido graves daños neurológicos que la dejaron desfigurada, paralizada, e incapaz de hablar - características que luego sirvieron de pretexto para no mostrar a otros su “verdadera” identidad-. Julie además fumaba marihuana y se reconocía como una atea bisexual, a pesar de que Lewin no consumía drogas y era un judío bastante conservador.

Julie pronto empezó a formar estrechas relaciones personales con un sinnúmero de usuarios. Su personalidad empezó rápidamente a florecer a través de los relatos de cómo su vida había cambiado luego del accidente y cómo había lidiado con la idea del suicidio. Gracias al éxito de los consejos que dio por la experiencia del accidente, abrió un grupo de discusión en CompuServe donde empezó a ofrecer consulta y ayuda terapéutica a quien la necesitara. Estas relaciones continuaron fortaleciéndose a tal grado que gracias a su condición de bisexual empezó a mantener relaciones sexuales en línea con muchas de estas personas, en lo que constituía una situación psicológicamente truculenta: Julie es una mujer bisexual que mantiene relaciones sexuales virtuales con hombres y mujeres, pero en realidad es anatómicamente un hombre de identidad de deseo heterosexual.

El personaje de Julie fue así creciendo por sí sólo con el paso de sus actuaciones, de tal manera que Lewin decide un buen día casarla y hacer la recepción del matrimonio en línea, a la que inesperadamente concurrieron cientos de personas conectadas desde diferentes partes, y a las cuales se les envió posteriormente vía e-mail las postales de su luna de miel en las islas griegas.

A pesar de todo, eventualmente, los usuarios comenzaron a sospechar de Julie, ya que siempre hablaba de viajes y conferencias, pero nadie había podido conocerla cara a cara. La impostura empezaba a parecer que poco a poco iba a desenredarse, y ante la inminencia de su desenmascaramiento Lewin tomó una decisión simple y práctica: matarla. Para ello haciéndose pasar por su esposo comunica al grupo que Julie se encuentra al borde de la muerte en un hospital. El resultado de su plan fue insospechado y terrorífico, la avalancha de gente que se presentó expresando su pesar y ofreciendo ayuda médica, y hasta financiera, fue tal que Lewis se vio obligado a suspender su muerte por temor a ser descubierto.

Como tratar de matarla no resultó ser una idea tan fácil de efectuar, entonces se decide por abrir otra cuenta, esta vez con su identidad “real”, con el fin de que Julie lo introdujese al grupo presentándolo como un sujeto absolutamente maravilloso y encantador, para ir de este modo tomando el lugar de ella. Sin embargo, otra vez se presentó una consecuencia imprevista, a pesar de que Lewin logró tener algunos acercamientos con la amigas de Julie, él simplemente no tenía esa personalidad de Julie que le hacía tan fácil lograr amigos en línea. Finalmente, Lewis superado por su *alter-ego* simulado decide confesar a unos cuantos usuarios del grupo que Julie no era real para poder librarse de ella.

Si bien Julie era realmente Lewin (solo otra faz de sí mismo), las mujeres que conformaban el grupo se sintieron emocionalmente traicionadas e incluso agraviadas: “Me sentí violada” dijo alguna, “me sentí como si mis más profundos secretos fueran vulnerados. Las cosas buenas que Julie hizo...se arruinaron gracias a la decepción”³⁹.

Este caso es tan significativo no sólo porque ilustra perfectamente lo problemático de una verdad acerca del sexo en los entornos virtuales, sino porque además cuestiona el imperativo biológico de éste. Y es precisamente porque la identidad sexual y de género no necesariamente puede leerse en las pantallas, es que la pregunta “¿eres hombre o mujer?” debe ser interpuesta en cada nuevo contacto virtual. De hecho es casi siempre una de las primeras preguntas que suelen lanzarse en los encuentros, lo que prueba los alcances que las permutaciones del género han tomado en este tipo de experiencias, y a la vez, la intolerancia y la susceptibilidad con que se trata las confusiones de género o las simulaciones de otro sexo, aun en los entornos virtuales.

Michel Foucault pone en evidencia cómo es que las sociedades occidentales empezaron a categorizar a la gente como hombres o mujeres, para fines no sólo de organización legal, sino para producir las sexualidades normales. Esta categorización binaria también fue particularmente útil para identificar las sexualidades “perversas”, ya que gracias a esta codificación era inconcebible la sola idea de una mezcla de los dos sexos en un solo cuerpo. Por lo tanto, como la ley declaraba la existencia de sólo dos sexos, la persona que se presentara socialmente como un híbrido de ambos, era declarada incluso como criminal: “Durante mucho tiempo los hermafroditas fueron criminales, retoños del crimen, puesto que su disposición

³⁹ Op Cit. p 78 . La traducción es mía.

anatómica, su ser mismo embrollaba y trastornaba la ley que distinguía los sexos y prescribía su conjunción”⁴⁰.

Este tipo de categorizaciones es solo uno de los factores en la construcción social de la identidad, y un ejemplo claro de cómo éstas influyen la manera en que la pensamos. Es entonces todo un dispositivo social complejo el que define las categorías dentro de las cuales delimitamos una identidad. En consecuencia, también en los entornos simulados -aparentemente abstraídos de la lógica social que nos gobierna por lucir como espacios anárquicos y libertarios- la identidad es regulada socialmente. Así, basada en las interacciones y la veracidad que proyecten éstas entre los participantes, una comunidad virtual decide o no aceptar a un usuario como una mujer para citar el caso de Julie.

En consecuencia, podemos afirmar, sin lugar a dudas, que aunque estas experiencias identitarias gracias a su carácter simulado parezcan un juego de niños, este juego se rige por unas reglas y una dinámica social que, a primera vista, están enmascaradas por ese barniz lúdico. “Juego” susceptible además de acarrear consecuencias ontológicas tan inesperadas como lo resultaron para Lewin:

El cambio de sexo es una oportunidad para explorar conflictos que aparecen en nuestro propio género biológico...permitiendo que las personas experimenten cómo se “sienten” al ser del género opuesto o al no tener género, se anima a la reflexión sobre la forma en que las ideas en torno al género conforman nuestras expectativas. Los MUD y los personajes virtuales que adoptamos en ellos son objetos con los que cabe pensar para reflexionar sobre las construcciones sociales de género⁴¹.

Resumiendo, hasta aquí se ha pretendido poner en evidencia cómo las experiencias de simulación trastornan los modelos a través de las cuales se entiende el género, y particularmente su comprensión a través de un modelo binario hombre-mujer. Estas identidades numéricas son una expresión del carácter construido del sexo, el género y el deseo, porque minan ese estatus normativo que establecía en el psicoanálisis una relación causal entre identificación y deseo (se identifica con un sexo y se desea al otro). Son además expresión de la posibilidad de una emergencia de diferentes proyectos corporales, que en otros marcos interpretativos serían imposibles, o al menos ininteligibles. Tal cual se ha tratado de ilustrar aquí, las nuevas tecnologías de representación explotan las incoherencias en estos términos (género, deseo y

⁴⁰ FOUCAULT, Michel. *Historia de la sexualidad*, I. La voluntad de saber. México: Siglo Veintiuno, 1977. p.50.

⁴¹ TURKLE, Sherry. *La vida en la pantalla*. Op. cit. p.269.

sexo), desenmascarando cualquier reclamación de un esencialismo sexual⁴². Por consiguiente, cualquier configuración que quede por fuera de ese marco causal no debería tener que leerse como patológica, o como una falla en el proceso (Edipo).

A las ya conocidas posibilidades de identidad sexual como heterosexuales, homosexuales, bisexuales, transexuales; la eventualidad en las experiencias virtuales de conformaciones identitarias que prescinden de la anatomía corporal como determinación, permiten que pensemos en la posibilidad de otras taxonomías sexuales por conocer. Razón por la cual no debe pensarse que las nuevas tecnologías de representación sean agentes transparentes que eliminen el problema de la diferencia sexual ni mucho menos, sino todo lo contrario, medios que promueven la producción y organización de cuerpos sexuados.

La cibercultura ya acuñó el término *morf* para denominar a esta suerte de cuerpos transgénicos. *Morf* es el resultado de abreviar las palabras *Male or Female* (masculino o femenino), y se presenta como un intento de denominar este tipo de formaciones identitarias que evaden la categorización binaria de la identidad corporal. Así, si los modelos de un sexo o dos sexos eran definidos según Laqueur a través de la masculinidad, no tener sexo o tener *n* cantidad de sexos debe remitir a una nueva cartografía de relaciones alrededor de un cuerpo cuya impronta ya no pasa por el binarismo sexual, sino por el binarismo digital. Así, fatalmente signado por el código, la naturaleza del morfo es recombinante.

De todas maneras, la posibilidad de estas experiencias corporales no significa de ningún modo que no haya más cuerpos o sexualidades edípicas, o que sean estos artificiosos y en su lugar haya que suponer otros más “naturales”, sino simplemente que existen otros modos de producción del cuerpo, otros y no uno. En efecto, el cuerpo no debería pensarse más como un

⁴² “En los MUD, algunas personas practican el sexo siendo personajes de su propio género. Otras practican el sexo como personajes del otro género. Algunos hombre interpretan personajes femeninos para tener netsex (sexo en la red) con hombres. Y en el “síndrome de falsa lesbiana” hay hombres que adoptan personajes femeninos electrónicos para tener netsex con mujeres. Aunque no parece algo muy extendido, he conocido a varias mujeres que se presentan como personajes masculinos para practicar netsex con hombres. Algunas personas practican el sexo con personajes que no son humanos, por ejemplo, animales en los FurryMUD. Algunos disfrutan del sexo con una sola persona. Otros utilizan la realidad virtual como un lugar para experimentar con las situaciones de grupo. En la vida real, este comportamiento puede crear una enorme confusión práctica y emocional. Las aventuras virtuales pueden ser más fáciles de llevar a cabo, pero también pueden dar lugar a complicaciones significativas. Personas diferentes y parejas diferentes se relacionan con ello de formas muy diferentes” Op cit. p.282.

destino ineludible, ya que gracias a otras narrativas corporales, éste puede materializarse de otro modo*.

Estas experimentaciones identitarias encarnan, sin embargo, un delicado peligro teórico. Y es el llevarnos a pensar que cualquier identidad es posible, que por fin el hombre ha alcanzado ese estado soberano del que se ha sobrepuesto a toda autoridad patriarcal. A esta seducción de la liberación sucumben muchos de los discursos que hoy intentan dar cuenta de la singularidad de estos fenómenos. En este tipo de interpretaciones se encuentra como denominador común, una conexión entre la simulación y una promesa de liberación, que configuran un escenario de tintes perversos. Este escenario vendría a ser el del orden simbólico puro, donde el juego soberano de los significantes reina sobre lo Real de la finitud humana, y donde la castración ya no tiene lugar⁴³. Un panorama imaginario donde la mutabilidad promete conducir a la euforia y al exceso. Así visto, estos sujetos que apuestan por las permutaciones numéricas de sí mismos - actitud subjetiva de auto-instrumentalización, que Lacan identifica con la perversión- han logrado sobreponerse a la imposición contingente de la diferencia sexual, y personificarían un universo en el que cualquiera puede escoger *à la carte* la identidad que le apetece*.

Pero la producción de la identidad no pasa por un capricho de la voluntad. Definitivamente, identificar a la sexualidad como algo socialmente construido, no implica que, a voluntad puedan representarse como en un libre juego cualquier posibilidad sexual. Este proceso constructivo debe implicar necesariamente un desear de otro modo, que además no está libre de regulación, porque como producto de una construcción social, la sexualidad no está por fuera de las relaciones saber/poder que demarcan esas restricciones psíquicas, que hacen que ciertas configuraciones de deseo estén imperiosamente ausentes. La pregunta que abría que hacerse es entonces, ¿a través de qué regulaciones formales y discursivas se materializa el cuerpo en los entornos virtuales cuando éste no es una materia definitivamente formada?

Judith Butler es una de las pocas teóricas del género que interpelan estos discursos voluntaristas. En su libro *Cuerpos que importan*, con acierto señala que no hay un tal agente detrás y antes de

* Incluso el mismo Nietzsche llamaría al cuerpo creación de la voluntad de poder (*Herrschaftsgebilde*).

⁴³ ZIZEK, Slavoj. "The cyberspace real: cyberspace between perversion and trauma". En: www.wapol.org/news/e-texts/zizek01.htm

* Este discurso ha sido pregonado desde el marketing empresarial y los discursos de la auto-ayuda y la auto-superación, y ha impregnado también las formas actuales de construcción de nuestra identidad. Según estas versiones cualquiera puede llegar lejos con dedicación y esfuerzo, ya que somos autónomos, independientes y dueños de nuestros actos, e incluso de nuestras vivencias.

estas producciones, que a su antojo tutele estos procesos, antes bien, el sujeto no es más que el efecto de estos:

[...] si el género es algo construido, no lo es necesariamente por un “yo” o un “nosotros” que existan antes que la construcción, en ningún sentido espacial o temporal del término “antes” [...] Sujeto al género, pero subjetivado por el género, el “yo” no está ni antes ni después del proceso de esta generización, sino que sólo emerge dentro (y como la matriz de) las relaciones de género mismas⁴⁴.

Pensémoslo así, si la figura de un travestido problematiza nuestros supuestos sobre la identidad, un estereotipo de un travestido, un hombre extravagante disfrazado como una Drag Queen de Las Vegas, es, en cambio, una forma de naturalizar las normas de género ya que reitera los códigos identitarios binarios cuando no hace sino exagerar lo femenino como estereotipo:

El género ni es una verdad puramente psíquica, concebida como algo interno u oculto, ni puede reducirse a una apariencia de superficie; por el contrario, su carácter fluctuante debe caracterizarse como el juego entre la psique y la apariencia⁴⁵.

Aunque aparentemente cualquiera puede moldear un número infinito de *yoes*, en la práctica, los posibles *yoes* solo serán una composición de las experiencias vitales con las que está familiarizado cada individuo, de otra manera sólo puede construirse identidades utilizando estereotipos sociales.

La promesa del código

“Toda técnica es técnica del cuerpo. Simboliza y amplía la estructura metafísica de nuestra carne”.
Merleau-Ponty *El ojo y el espíritu*.

En 1994, en otra de sus performances, *cuerpo amplificado*, Stelarc aparecía envuelto en una maraña de cables y dispositivos ante el público, donde cada una de las funciones vitales y los movimientos de su cuerpo, eran amplificados sonoramente a través de sintetizadores analógicos, convertidores doppler, equipos de electrocardiograma y ralentizadores ópticos, retroalimentados por diferentes tipos de sensores conectados a su cuerpo, gracias a técnicas comúnmente utilizadas en la medicina. Stelarc amplificando los sonidos de su cuerpo como los

⁴⁴ BUTLER, Judith. *Cuerpos que importan: sobre los límites materiales y discursivos del sexo*. Op. Cit. p.25.

⁴⁵ Op. Cit. p.328.

latidos del corazón o el fluido de la sangre, logra llevar el cuerpo más allá de sí mismo a través de su exteriorización. Haciendo de las imágenes de su cuerpo su propio simulacro, Stelarc lo virtualiza codificándolo en señales para ser leídas; y plantea así la posibilidad de pensar en una traducción del organismo en el código.

Sin lugar a dudas esta idea de la desmaterialización del cuerpo en el código, esto es, pensar el cuerpo como una estructura informacional, se ha convertido en una de las ideas centrales del llamado discurso postmoderno. En la perspectiva de Arthur y Marilouise Kroker, el cuerpo se ha disuelto ya en una suerte de sistema de signos flotantes gracias a su puesta en escena en forma de simulacro⁴⁶. Para Judith Butler el género no es más que un puñado de signos que manipulamos, una suerte de performance de códigos tales como los adornos, las maneras o el vestuario, antes que un aspecto esencial de la identidad⁴⁷. Estas visiones se oponen sin duda substancialmente a aquel acercamiento ontológico que sostiene que en última instancia la esencia del cuerpo se resiste a la simbolización.

Este tipo de ideas es hoy posible no solamente gracias a la proliferación de las representaciones virtuales, o a las experiencias culturales con el género, sino que también deben mucho a ese ambicioso proyecto de decodificar al hombre en un mapa genético. Sin embargo tal posibilidad que personifica sin duda un profundo deseo de desciframiento criptográfico del cuerpo, representa a su vez una posibilidad bastante paradójica: ahora que podemos acceder al fundamento positivo de la identidad, a lo que objetivamente somos gracias al conocimiento del código, es cuando más soñamos y nos entusiasmos con reprogramar definitivamente nuestros cuerpos, nunca como hoy nos impulsa esa voluntad frankensteiniana de rehacernos.

Tecnociencias como la biotecnología, la ingeniería genética, la inteligencia artificial, entre otras, parten ya de la suposición de que los seres humanos son radicalmente transformables y manipulables gracias a que la virtualización del cuerpo en el código (digital o genético) lo ha vuelto permeable y maleable. De esta manera se logra la articulación en un solo dispositivo de tres componentes que antes eran impensables como unidad: lo orgánico, lo técnico y lo textual.

⁴⁶ KROKER, Arthur y Marilouise. *Theses on the disappearing body in the hyper-modern condition*. En: *Body Invaders* V.V.A.A. Canada: Macmillan education, 1988. p.21.

⁴⁷ OSBORNE, Peter. *Gender as performance*, entrevista con Judith Butler, London, 1993.

Mas, cuando el cuerpo humano es fragmentado así en órganos, fluidos y códigos, es imperioso preguntarse: ¿qué sucede finalmente con su identidad?

A pesar de los logros de la tecnociencia, estas posibilidades parecen ir siempre un paso adelante de nuestra capacidad de asimilación de estas ideas y sus consecuencias, y para nosotros aquello parece apenas de ciencia-ficción. Síntoma de ello es que están hoy más vivos que nunca los remanentes de un pensamiento humanista, que asume una actitud restauradora y nostálgica frente a lo que suele llamarse la intromisión de la tecnología en la esfera de lo humano. La misma idea de "intromisión", de un territorio que se pretende delimitado y propio, ya descubre el rechazo a priori de una interrelación más profunda entre hombre y tecnologías, sin duda arraigado en la idea de la separación fundamental entre cuerpo y técnica.

Esa visión integral e individualista del cuerpo humano como una entidad cuyas fronteras vienen delimitadas exclusivamente por la piel, es la que en *cuerpo amplificado* Stelarc pone justamente en cuestión. El artista australiano allí, no hace más que mostrarnos la perturbación de esa relación fenoménica elemental, que sostenemos con el cuerpo, basada en la separación radical entre la superficie de la piel y los órganos que se ocultan tras ella. En la visión mcluhaniana de Stelarc las tecnologías necesariamente extienden y reconfiguran el cuerpo, que no puede ser entendido ya sin el entorno tecnocultural en el cual está inmerso. Así, para habitar los entornos digitales el cuerpo debe ser extendido más allá de la piel a través de la mediatización de las prótesis de telecomunicación, como la cámara para el ojo, los audífonos para el oído o el dataglove para el tacto, en lo que representa una suerte de satelización del mismo⁴⁸.

Las coordenadas epistemológicas, a partir de las cuales se producían los significados de lo que es un cuerpo, operarán pues de otra manera en los entornos virtuales, e inevitablemente a este cuerpo intervenido le serán imputados entonces otros códigos de identidad.

Siguiendo los análisis de Foucault sobre la construcción del cuerpo desarrollados en su *Historia de la sexualidad*, se entiende que el cuerpo ha sido siempre conceptualizado y articulado según los diferentes discursos culturales. Si bien se define entonces al cuerpo como "cosa de la

⁴⁸ "[...] en lugar de gravitar alrededor de él en un orden concéntrico, todas las partes del cuerpo del hombre, comprendido su cerebro, se han satelizado alrededor de él en un orden excéntrico, se han puesto en órbita por sí mismas y, de golpe, con relación a esta extroversión de sus mismas tecnologías, a esta multiplicación orbital de sus mismas funciones, es el hombre el que se ha exorbitado, es el hombre el que se hace excéntrico. Respecto a los satélites que ha creado y ha puesto en órbita es el hombre el que hoy, con su cuerpo, su pensamiento, su territorio, se ha hecho exorbitante". BAUDRILLARD, Jean. *Videosfera y Sujeto Fractal*. Op.Cit. p28.

naturaleza”, éste es siempre transformado en un “signo de cultura”. Así, por ejemplo, la aparición de una tecnología implica comúnmente que se establezcan nuevas percepciones sobre el cuerpo. Como con la mecánica newtoniana apareció la metáfora del corazón como bomba mecánica, y con la informática el cerebro como computadora, hoy emerge la metáfora del cuerpo como código:

No existen espacios, objetos o cuerpos sagrados en sí mismos. Cualquier componente puede ser interconectado con otro si el modelo o el código apropiados pueden ser construidos para procesar señales en un lenguaje común.⁴⁹

Una ilustración contundente de esta nueva metáfora explicativa la representa Eduardo Kac. En uno de sus trabajos, este artista brasileño intenta establecer un circuito de comunicación entre un pájaro y una planta. El pájaro estaba situado en una jaula de una galería de arte, y cuando cantaba, mediante un circuito electrónico, su canto se transformaba en impulsos que, mediante la red, eran transmitidos a una planta situada en otro lugar que, a su vez, respondía al estímulo con otros impulsos que eran captados a su vez por un ordenador y reenviados a la galería transformados de nuevo en sonidos. En otro de sus trabajos más reconocidos, Kac implantó en su tobillo un microchip con un número de nueve caracteres y posteriormente a través de Internet se inscribió en una base de datos, imprimiendo de este modo una marca de identidad inalterable a su cuerpo, tal cual se hace con los animales o se hiciera antiguamente con los esclavos*. Ahora bien, este tipo de actuaciones no es sólo propia de excéntricos artistas, en el año 2002 el secuestro y asesinato de dos niñas en Inglaterra desató la angustia colectiva de muchos padres que se preocuparon gravemente por la seguridad de sus pequeños. La angustia llegó a tal extremo que una pareja instaló un chip bajo la piel de su hija de once años para localizarla en caso de un posible secuestro gracias a un sistema de GPS o sistema de posicionamiento global⁵⁰.

Este tipo de experiencias son interesantes no sólo como pistas para pensar cómo las subjetividades son construidas alrededor de los cuerpos mediados por estas tecnologías, sino también en cómo el mismo cuerpo “natural” deviene una construcción discursiva, producida por lo que podemos llamar un imaginario digital o del código.

⁴⁹ HARAWAY, Donna. *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. Madrid: Cátedra, 1995. p.363.

* Ver <http://www.ekac.org>

⁵⁰ Agencia Reuters 4 de septiembre de 2002.

El embeleco cartesiano

Quizá una de las consecuencias delicadas en la que nos involucra el desafío de los simulacros, está en que virtualizado, el cuerpo es susceptible de terminar operando como un otro espectral, que convierte a veces al cuerpo orgánico incluso en extraño para sí mismo. Mark Dery en su libro *Velocidad de Escape*, en el que hace una documentación amplia de las ideas que jalonan la cibercultura hoy, hace evidente precisamente ese extrañamiento creciente del cuerpo. Tal cual lo metaforiza el título de su libro, Dery pone en evidencia un imaginario infestado con fantasías de alcanzar la liberación del cuerpo, de escapar a las limitaciones de la carne en un tipo de búsqueda tecno-trascendental. Desde la imaginería de la literatura cyberpunk de escritores como William Gibson, hasta científicos e investigadores en inteligencia artificial como Hans Moravec o Marvin Minsky, el discurso de lo virtual está signado con la idea de que en un futuro próximo nos habremos olvidado por completo del cuerpo. Moravec, para citar uno de esos casos, sueña con la posibilidad de sustraer y descargar la mente humana del cerebro para transferirla como software en un computador a través de un proceso que llama “transmigración”⁵¹.

El fundamento de estas fantasías ideológicas bien podría atribuírsele a Descartes, quien pensó al cuerpo como una especie de receptáculo para albergar la mente, revestido sólo de funciones mecánicas. En otras palabras, se figuró el cuerpo como una máquina conducida por el orden racional de la mente*.

Muchas de estas ideas tecnoescapistas corresponden además a verdaderas fantasías sádicas sobre el cuerpo, que coinciden a veces, por ejemplo, con las presentes en afecciones psicopatológicas como la melancolía: cuerpos que han cambiado radicalmente sus formas, partes del cuerpo que desaparecen, y tantas otras ideas extravagantes sobre el cuerpo. Esta intensión violenta sobre el cuerpo se encuentra sin duda sintetizada en la célebre frase de Stelarc

⁵¹ DERY, Mark. *Velocidad de escape*. Madrid: Siruela, 1998. p. 329.

* En *La dama desencarnada*, capítulo del libro *El hombre que confundió a su mujer con un sombrero*, (Barcelona: Muchnik Editores, 1987) el Dr. Oliver Sacks documenta la historia de Christina, una mujer que perdió inexplicablemente su sentido de propiocepción y por ello la capacidad de controlar su cuerpo. Ella misma se describía así: “No siento el cuerpo. Me siento rara... desencarnada”. Sintió como si su conciencia hubiera sido sacada de tajo de su cuerpo. Gracias a este padecimiento esta mujer se vio obligada a aprender otra vez a usar su cuerpo, a volver a realizar acciones como sentarse o caminar como si se tratara de la manipulación de una marioneta. Esta rareza médica sin embargo es considerada por Descartes como la regla, aunque esta dama cartesiana, sea más bien la excepción que confirma la regla.

“el cuerpo está obsoleto”. Según esta visión la estructura biológica del cuerpo no es apta para la infoesfera, y por ello éste debe ser radicalmente rediseñado para poder hacerlo operativo allí⁵².

Interpretaciones como estas tienen lugar gracias a que se concibe al cuerpo como una especie de “prótesis original”, que el hombre aprendería a utilizar desde el mismo nacimiento, por lo que, extenderlo o reemplazarlo con otras prótesis no es más que la continuación de ese proceso evolutivo, pero por medios técnicos. Así, la encarnación en un substrato biológico es vista simplemente como un accidente mas que como algo ineludible.

La posibilidad -aunque hasta ahora solo fantaseada- de este tipo de realizaciones gracias a las nuevas tecnologías, hacen parecer a estas últimas como muy novedosas e incluso intimidantes, pero -tal como dice Michel Serres- estas resultan ser casi siempre muy antiguas en sus ideas y objetivos. Por ello, la presunción de dejar atrás la corporeidad, es sin duda un proyecto que podemos rastrear hasta la misma antigüedad. Platón ya pensaba el cuerpo como una tumba para el alma (“Escuché una vez a uno de nuestros sabios decir que estamos muertos, y que nuestro cuerpo es una tumba”⁵³). Su proyecto filosófico se apuntala justamente en el abandono del cuerpo: la tarea más alta del ser humano es “morir en cuerpo” y ser pura mente.

Estas ideas platónicas fueron posteriormente desarrolladas por los neoplatónicos, y en especial por Plotino, para quien lo real podía captarse solo mediante la liberación del alma de las ataduras del cuerpo y el mundo material a través del éxtasis. El éxtasis representaba para los neoplatónicos no solo la liberación del alma de la materia, sino la posibilidad de volverse Uno con Dios*.

El cristianismo optará también por despreciar la carne pecadora, tal cual lo ilustra el mito de la inmaculada concepción de la virgen. Aunque al menos el primer cristianismo creía en una

⁵² “Es hora de preguntarse si un cuerpo bípedo, que respira, y que posee una visión binocular y un cerebro de 1400 centímetros cúbicos es una forma biológica adecuada. Ya no da abasto debido a la cantidad, complejidad y calidad de la información acumulada... La fuerza planetaria determinante ya no es la fuerza de la gravedad sino la presión del flujo informativo. La gravedad ha moldeado la forma y estructura del cuerpo en su evolución y lo ha contenido en este planeta. La información propule el cuerpo más allá de sí mismo y de su biosfera. La información determina la naturaleza y la función del cuerpo postevolutivo” *Prosthetics, Robotics and Remote Existence: postevolutionary strategies*. Citado por DERY, Mark op cit. p183.

⁵³ PLATÓN. *Górgias*. Buenos Aires: Eudeba, 1967. 492e7-493a5.

* El tema de la unidad, tan importante para los neoplatónicos, y posteriormente retomado en el pensamiento romántico, ha encontrado expresión en las especulaciones de algunas narrativas de la cibercultura, en una nueva versión de un éxtasis digital, mediante el cual se aspira a la total inmersión en una alucinación consensual (términos con que se describe comúnmente al ciberespacio).

resurrección con cuerpo (Santo Tomas en el siglo XIII hablaba de un periodo intermedio de desencarnación entre la muerte y la resurrección).

El capitalismo y el imaginario social que empieza a germinar en Europa desde el siglo XVII, también cumplen su papel en esta historia de la escisión entre el cuerpo y su sustrato subjetivo. La tendencia va marcando un progresivo retiro del cuerpo de la esfera pública para ser recuperado en lo privado de nuevas formas. Quizás sea el ejemplo más contundente el del cuerpo victoriano, tan celosamente escondido y reconfigurado a partir de rígidas convenciones de vestuario y de un nuevo sentido del espacio privado. Dicha tendencia no dejaba intacto al *yo* por supuesto, que se repliega hacia la intimidad a través de la textualidad, tal cual se ilustró en el primer capítulo con la aparición de los diarios personales por ejemplo. Esta progresiva separación mente-cuerpo resultaba, además, necesaria para un capitalismo de producción que precisaba de la fuerza bruta del cuerpo, y para el que una dimensión subjetiva era sin duda un estorbo. Resumiendo, el cuerpo se volvió cada vez más físico mientras que el *yo* se hizo más textual; tendencia que a primera vista también subyace en la cultura de la simulación.

Pareciera que al experimentar con tecnologías de simulación cada vez más complejas en términos de posibilidades de inmersión, resultara entonces inevitable la seducción de la trascendencia física, de usar esta tecnología para moverse más allá de los límites del cuerpo experimentando, por ejemplo, con lugares distantes o con llegar a ser otra persona. Esta fantasía de liberación del cuerpo, podría pensarse, tiene lugar gracias a una percepción imaginaria del mundo virtual, como un espacio donde es posible la satisfacción de cualquier deseo. Esta idea hace inevitable, además, que aparezca en este contexto, una sensación creciente de omnipotencia, con sus deseos de dominación y control -en una imagen que bien podría pensarse desde la metáfora psicoanalítica de la madre-. Como consecuencia de esta versión fantaseada de un estado sin falta y sin obstáculos, es inevitable que se incremente la pérdida de referencia y de control sobre un cuerpo que en ese mundo ya no restringe más las posibilidades de satisfacción.

Por muchos años los investigadores en inteligencia artificial, de cierta manera también, sucumbieron a la fascinación de esta teleología de las mentes sin envase, al pensar que con unos pocos millones de datos conseguirían representar todos los hechos acerca del mundo. Hasta que a principio de los años ochenta se toparon con que el mundo no es una masa volátil, compuesta de billones de datos sin sentido global, sino más bien un campo de significados organizados en

forma de sentido común por personas con cuerpo y deseos⁵⁴. Este fracaso de los proyectos de inteligencia artificial encaminó la atención hacia la importancia de nuestros cuerpos a la hora de dar sentido al mundo que nos rodea. *Cog*, un proyecto de inteligencia artificial del MIT, está siendo desarrollado sobre la hipótesis de que la forma de nuestros cuerpos es crucial para el tipo de representaciones que desarrollamos: “Si vamos a construir un robot con una inteligencia humana entonces este debe tener un cuerpo parecido al humano, para que sea capaz de desarrollar el mismo tipo de representaciones”⁵⁵.

Es por ello que la mente, simplemente no puede descargarse digitalmente, porque ésta está indefectiblemente encarnada. Así que la pretensión de olvidarse del cuerpo, no es sino una vieja engañifa cartesiana.

Spinoza contemporáneo de Descartes bien podría personificar la respuesta anticartesiana. El argumento de Spinoza es que no puede distinguirse entre el cuerpo y el alma, ya que ambos son dos modos de una misma sustancia. Spinoza además representa otra manera de leer estas experiencias corporales límites de la virtualidad. Según el sistema de pensamiento desarrollado en la *Ética*, cada relación de movimiento y reposo, de velocidades y lentitudes que mantiene un cuerpo, son las que lo conforman y lo agrupan como una infinidad de partes. El cuerpo está atravesado así por coordenadas delimitadas por los afectos de los que es capaz, y por las partes extensivas que caen en esta relación (de ahí que la pregunta por la estructura del cuerpo sea equivalente a la pregunta spinocista “qué es lo que puede un cuerpo”). Estas relaciones de composición o descomposición, que constituyen al cuerpo, pueden provenir no sólo de las partes del propio cuerpo sino de afuera. Así, partes del cuerpo pueden exteriormente entrar en otras relaciones, que modificarán a su vez el modo en que antes se configuraba (una configuración corporal particular deja de existir cuando la relación que le era propia entre sus partes ya no se conserva⁵⁶). Esta interpretación no excluiría entonces los ensamblajes, las conexiones y los afectos de los que es capaz el cuerpo virtualizado que, aunque por su característica representacional no tenga una existencia corporal real, no por ello deja de hacer parte y conformar el cuerpo gracias a su misma existencia afectiva. Con Spinoza entonces

⁵⁴ DREYFUS, Hubert *El Nuevo debate sobre la inteligencia artificial*. Cap: *Fabricar una mente versus modelar el cerebro: la inteligencia artificial se divide de nuevo*. Madrid: Gedisa, 1993.

⁵⁵ Ver: “If we are to build a robot with human like intelligence then it must have a human like body in order to be able to develop similar sorts of representations” (Jonson y Lakoff) <http://www.ai.mit.edu/projects/humanoid-robotics-group/cog/cog.html>.

⁵⁶ SPINOZA, Baruch. *Ética*. Madrid: Sarpe, 1984. IV, 39, dem.

abandonamos el dualismo cartesiano que nos conminaba a pensar al cuerpo desde sus funciones como una instancia integral y cerrada.

Finalmente, tampoco debe olvidarse que muchas de las tecnologías de representación han sido impulsadas, precisamente por el deseo de amplificar las capacidades sensibles del cuerpo, esto es, por incrementar su poder de ser afectado. La misma pornografía en Internet es un claro ejemplo de una implementación tecnológica, destinada a expandir las capacidades eróticas del cuerpo gracias a la imagen, el video, los cd-rom interactivos, las teleconferencias, etc.

Por lo tanto abría que decir que las experiencias de simulación no implican tanto la desaparición del cuerpo como tal, como la experiencia de poseer otros cuerpos. En la era de las tecnologías de virtualización, el cuerpo se resiste más que nunca a desaparecer, más bien lo contrario, estas tecnologías hacen posible la reconstrucción de “más cuerpo”. Así, en lugar de abandonarse a estas fantasías escapistas, es mucho más acertado empezar a interpretarlas no como la evidencia de que el cuerpo y su peso material han desaparecido, sino de que cierto tipo de subjetividad está emergiendo. Desde una lectura foucaltiana, no hay que olvidar que no es la mente la que es subyugada por las relaciones de poder tanto como el cuerpo. Razón por la cual estas tecnologías aparecen también con el fin de inscribir posturas, comportamientos, gestos, etc., en nuestros cuerpos; para adecuarlos a los modos de ser propios del dispositivo digital. Falta aun por escribirse una historia de las tecnologías digitales en clave de bio-poder.

Es difícil entonces, pensar en que pueda renunciarse al despótico amor narcisista al cuerpo que mantiene el hombre, y aunque florezcan fantasías sobre la posibilidad de la desencarnación, siempre están las maneras particulares en las que los individuos articulan sus cuerpos con las tecnologías, en contextos específicos, la aparición de nuevas narrativas corporales en el marco de la simulación.

La invasión de los usurpadores de cuerpos

“Deshacer el organismo nunca ha sido matarse, sino abrir el cuerpo a conexiones que suponen todo un agenciamiento, circuitos, conjunciones,

En el hinduismo se conoce a las diferentes representaciones en la tierra del dios Visnú tales como Krishna, Rama o Buda, con el nombre de avatares. La palabra avatar, que significa en sánscrito “descenso” y que puede bien equipararse al concepto de “encarnación” en el cristianismo, es también el nombre con el suele denominarse a las materializaciones virtuales del cuerpo. Los avatares son entonces las representaciones que utilizamos para intervenir en los entornos digitales, desde el personaje que asumimos en un videojuego o la propia dirección de correo electrónico, hasta la representación tridimensional del cuerpo en un escenario de realidad virtual de tipo inmersivo. Como pluralidad de representaciones esparcidas, como autoimágenes del cuerpo, estos cuerpos virtuales no son propiamente entidades corporales*.

Si bien el cuerpo cuando aparece suplantado por estas representaciones simbólicas indefectiblemente pasa por un proceso de desrealización, no por ello deben relegarse estas representaciones como inocuas e irreales, ya que siempre son susceptibles de producir efectos que intervienen sobre la realidad y sobre el propio cuerpo. Por ejemplo, en el sexo telefónico la identidad (en este caso sexual) es gestionada a través de un cuerpo simulado por la narración verbal, que si bien puede no existir físicamente, es capaz de encender eficazmente los cuerpos de los amantes hasta el paroxismo.

De la misma manera que objetos que han estado vinculados al cuerpo como las imágenes, la voz, los excrementos o el olor siguen considerándoseles como partes del mismo, aunque ya se hallen desprendidos, las imágenes simuladas que producimos de nuestro propio cuerpo pueden revestir las mismas propiedades. Quizá la evidencia más contundente para hacer esta afirmación es que con la posibilidad de multiplicar el cuerpo a través de su virtualización, también se ha generado toda una nueva gama de ansiedades alrededor de estos cuerpos fantasmáticos (como el temor al acceso y apropiación de información privada, temor a la violación de las cuentas de correo electrónico, temor a realizar transacciones económicas por Internet, etc.) ya que se abre la posibilidad de que otros puedan invadir o tomar control de partes del mismo, tal como se hace

* Para Javier Echeverría en los entornos simulados cuerpo y mente son una sola cosa, una entidad mente-corporal, ya que ambos son allí formas puramente representacionales. *Los Señores del Aire: Telépolis y el Tercer Entorno*. Barcelona: Ediciones Destino, 1999. p.326.

en las prácticas de brujería, donde imágenes o fragmentos del cuerpo como uñas o cabello son utilizadas para afectar a distancia a ese cuerpo*.

Si es entonces posible que lo que biológicamente no sea *yo* (un avatar), sea otra parte de mí, y una especie de alter-ego, habría que preguntarse cómo esa otra parte de mí, se articula con mi cuerpo biológico como una parte de este. En otras palabras, cuál es la relación entre el cuerpo y las imágenes virtuales de éste.

En *Imagen y apariencia del cuerpo humano*, Paul Schilder argumenta que perceptualmente existen ya relaciones directas entre el cuerpo y sus imágenes:

Supongamos que me siento a unos tres metros de un espejo, con una pipa o un lápiz en la mano, y que mire el espejo. Aprieto entonces los dedos contra la pipa y experimento una nítida sensación de presión en los dedos. Cuando miro deliberadamente la imagen de mi mano en el espejo, siento claramente que la sensación de presión no sólo está en los dedos de mi mano, sino en la mano situada a seis metros, en el espejo. Aun cuando tenga la pipa agarrada de tal modo que solo quede la pipa a la vista, puedo sentir todavía, aunque con cierta dificultad, la presión sobre la pipa del espejo. Por consiguiente, esta sensación no solo se halla en mi mano real, sino también en la del espejo⁵⁷.

Fenomenológicamente en la experiencia de lo virtual, confluyen igualmente un cuerpo orgánico que usualmente está frente a una pantalla, y sus imágenes virtuales o avatares, a través de las cuales intervenimos en esos ambientes. Recuperando el argumento lacaniano de que el cuerpo siempre es un cuerpo imaginado, hay que decir que la manera en que nos percibimos imaginariamente como cuerpo, esto es, las representaciones mentales que nos hacemos, conforman también la identidad material en estos ambientes virtuales. Como imágenes corporales, los avatares son entonces importantes, ya que nunca hay algo así como “un cuerpo” o “el cuerpo”, sino que ese cuerpo biológico, siempre responde a un modo particular (el cuerpo de una mujer, el cuerpo de un niño, el cuerpo de un viejo, un cuerpo atractivo, etc.). Y así como no puede entenderse el cuerpo anoréxico, por ejemplo, sin las imágenes corporales (o distorsiones desde la mirada clínica) que emergen allí en contestación a la cultura, para agenciar una identidad corporal viable, así tampoco el cuerpo virtualizado puede ser descifrado sin sus imágenes.

* Este temor se encuentra claramente representado en la película *La Red*, un ciberthriller de 1995 que cuenta la historia de una mujer que se ha topado con una información que no debía. Por consiguiente los antagonistas (unos expertos hackers) borran toda su información electrónica como las cuentas bancarias o su expediente policial, y las reemplazan por las de una mujer perseguida por la justicia. Así este nuevo cuerpo virtual afecta directamente su cuerpo real ya que el personaje va a ser asechada por el resto de la película hasta que logra tomar el control de sus cuerpos virtuales.

⁵⁷ SCHILDER, P. *Imagen y apariencia del cuerpo humano*. Buenos Aires: Paidós, 1958. p.194.

Este concepto de imagen corporal, es clave entonces para la comprensión que se emprende aquí, porque sugiere que el cuerpo no es *uno*, ya dado o terminado; y que la corporalización de éste, en cambio, comprende una dimensión intercorporal donde coinciden varias imágenes del cuerpo. Si bien esta no es ni mucho menos la solución tanto como el gran problema, ya que estas tecnologías de representación plantean la imposibilidad de formar imágenes unificadas del cuerpo y, por consiguiente, identidades coherentes. En efecto la multiplicidad es sin duda un problema, y sobre todo para la psicología que la considera de entrada como un trastorno disociativo. Como ilustración, el manual estadístico de psicopatología (DSM) consigna la existencia de un desorden de personalidad múltiple, en una clara muestra de que para la psicología es impensable o al menos patológico, que existan varios *yoes* en un mismo cuerpo. Ya es entonces problemática la posibilidad de una pluralidad de imágenes de sí mismo, dentro de un mismo individuo como para abordar la posibilidad de un *yo* distribuido en varios cuerpos.

En el marco de estas mediaciones de lo corporal abría que re-nombrar las categorías para pensar un cuerpo cuyos componentes tienden a diseminarse perdiendo su unidad y sus límites. Se hace necesario replantear un concepto de cuerpo que vaya más allá de su delimitación física como cabeza, tronco y extremidades, en un concepto amplio de corporeidad que incluya su ubicación en estos contextos particulares.

Para explicar mejor la inmersión dentro de contextos o ambientes específicos como los virtuales, el concepto de “cuerpo” habría que entenderlo a través del de corporeización*. Veamos los alcances de este concepto con un ejemplo: cuando alguien está aprendiendo a conducir, al principio siempre percibe el automóvil como un objeto extraño, sin embargo cuando ha aprendido a dominarlo y habitarlo, el automóvil se incorpora a la representación del cuerpo y al conducirlo, la extensión de éste es percibida como propia porque se ha integrado finalmente al esquema corporal. De esta manera, la corporeización como acoplamiento del cuerpo en el contexto, no coincide necesariamente con “el cuerpo”.

* Este concepto de *corporeización* lo tomo prestado de Francisco Varela (*De cuerpo presente*), con el cual el autor busca una alternativa teórica a la lógica representacionista del cognitvismo. Parte de una crítica del concepto de representación desde el que se trata a la mente y al mundo como dos instancias opuestas (sujeto y objeto, lo subjetivo y lo objetivo). Así Varela plantea un concepto de cognición corporeizada, es decir, inseparable a una pertenencia al mundo al que se está vinculado con el cuerpo. De esta manera se le da el protagonismo a las capacidades sensoriomotoras del cuerpo siempre encarnadas en contextos particulares. Esta idea se trabajará con más detalle en el siguiente capítulo.

Cuando se ha pasado ya de ese espectador que percibía pasivamente la escena en el teatro, el cine y la televisión, a un sujeto operador de la inmersión en la realidad virtual, se exige al cuerpo que se acople de una nueva manera. La experiencia de simulación ensamblará al cuerpo entonces necesariamente desde otras configuraciones sensoriomotoras. Según el investigador del *Media Interface and Network Design Lab* de la universidad de Michigan Francis Biocca, los niveles de inmersión virtual estarán determinados por dos instancias. Primero un compromiso sensorial, en otras palabras, el grado en el cual los sentidos están comprometidos, engranados o conectados a la interfaz en términos de número de canales sensoriales, y nivel de fidelidad de cada canal. Y segundo, un compromiso motor que requiere que el movimiento del cuerpo sea parte de la interfaz, esto es, el paso de los inputs simbólicos como el teclado, a los inputs somáticos como los sistemas capturadores de movimiento⁵⁸.

Recordemos que no hace mucho tiempo acoplarse con el ordenador resultaba ser una tarea engorrosa reservada casi a los expertos que podían memorizar los complicados comandos para operar los programas. La interfaz tipográfica no era nada amistosa y por ello pocos podían compenetrarse con una pantalla copada de letras y números. Este estado de cosas se mantuvo hasta la aparición a principios de los sesenta de dos tecnologías de inmersión: el Mouse o ratón, y la interfaz de navegación gráfica (*Graphical User Interface*). Así, en lugar de los engorrosos códigos se incorporó un lenguaje de comunicación iconográfico que acercó el ordenador a los analfabetas de la computación. Consecuentemente se ha ido impulsando una integración de la tecnología en cada vez más espacios sociales como la casa, el trabajo y la misma calle vía la miniaturización y la portabilidad. Por ejemplo, el uso y portabilidad de los dispositivos como si de ropa se tratara, gracias a desarrollos como los *wearable computers* y las tecnologías inalámbricas.

Un ocultamiento progresivo de la interfaz y la aparición de una tecnología cada vez más opaca, que acaba por ocultar paradójicamente la artificiosidad de la simulación*, son signo de un deseo

⁵⁸ BIOCCA, Francis. "The Cyborg's Dilemma: Progressive Embodiment in Virtual Environments". 1997. Artículo online disponible en: <http://www.ascusc.org/jcmc/vol3/issue2/biocca2.html>

* La interfaz de lenguajes gráficos que se han generado desde los años ochenta para hacer más fácil el acceso a todos a las nuevas tecnologías, lo que realmente hace es esconder y maquillar hasta hacer desaparecer el último vestigio de código que soporta toda la estructura. Así cuando el usuario promedio se enfrenta con una línea de DOS, o cualquier señal de código visible, entra en pánico. La exploración de las estéticas del código y el desconocimiento del usuario del lenguaje de la máquina es en lo que se basa el trabajo de los artistas digitales JODI. La sensación que tenemos al enfrentarnos a un trabajo de JODI como cuando la interfaz amistosa se reconstruye frenéticamente en un lenguaje criptográfico, es de enfermedad tecnológica. Cuando no entendemos qué pasa, pensamos que algo anda mal, que hay un virus. Es interesante ver que precisamente enfrentarnos con el código en su forma más pura nos da la sensación de ser algo patológico. www.jodi.org

de conexión y relación directa con la máquina. Quizá sea el concepto de wetware (materia húmeda en contraposición a la materia sintética del hardware) el que sintetice esta aspiración a la simbiosis definitiva: la idea de una interfaz neuronal que traduciría al código digital la electricidad sináptica. No obstante, aunque el acoplamiento directo con el cerebro pueda considerársele todavía como un delirio de la ciencia ficción (por citar un ejemplo elemental, ya se logró el movimiento del puntero de un Mouse gracias a impulsos generados por el cerebro), quizás pronto podamos estar permanentemente conectados a una red inalámbrica y trabajar a través de una tecnología de interfaz neuronal.

Como toda nueva tecnología, esta teleología de la interfaz definitiva traerá consigo también sus accidentes*. Los intentos tempranos de inmersión del cuerpo en estas tecnologías aún inmaduras han tenido como consecuencia que se produzca a veces, un mapeo imperfecto del cuerpo a la interfaz. Las reacciones del cuerpo a este desencuentro han tomado hoy la forma de una suerte de enfermedad de la simulación: desde malformaciones en la espalda o las manos debidas a las incómodas posturas de quienes pasan el día sentados frente a las pantallas, y desórdenes psicológicos relacionados al uso permanente de Internet, hasta conflictos intersensoriales en la realidad virtual de tipo inmersivo que conducen a que el usuario experimente conflictos entre su cuerpo orgánico y su cuerpo virtual.

En conclusión, la tendencia hoy en el diseño de interfaces persigue la inmersión de todos los canales sensoriomotores en la interfaz, en un progresivo acoplamiento hombre-máquina. Por ello no podemos interpretar las consecuencias de la integración con las tecnologías de simulación como una sustitución del cuerpo, ya que lo que desaparece no es la materialidad del cuerpo como tal -como en la película de ciencia ficción de 1956 *La invasión de los usurpadores de cuerpos*, donde se empiezan a clonar poco a poco a seres humanos y a eliminar los originales, con lo que el terror comienza a extenderse, porque las personas van perdiendo su personalidad para convertirse en esclavos de una invasión alienígena-, lo que desaparece es la noción abstracta del cuerpo como el territorio natural de una noción unitaria del *yo* y en última instancia de la identidad. En palabras de Pierre Levy, "La virtualización del cuerpo no es [...] una

* Estos miedos se han consignado ya en muchos de los relatos de la literatura cyberpunk. En *Snake Eyes*, un cuento del escritor Tom Maddox, se narra la historia de un piloto de un avión de última tecnología, al que le ha sido cableada la cabeza para poder navegarlo, y que tras terminar la guerra, ese hardware ya inservible que tiene en la cabeza y al que llama desdeñosamente la serpiente, se posesiona por momentos de sí mismo despertando en él comportamientos tan bizarros como ingerir comida para gatos STERLING, Bruce (compilador). *Mirrorshades: una antología cyberpunk*. Madrid: Siruela, 1998. p 43-68.

desencarnación sino una reinención, una reencarnación, una multiplicación, una vectorización, una heterogénesis de lo humano”⁵⁹.

La inmersión progresiva del cuerpo en los mundos virtuales ha hecho ambiguos sus límites, y ha generado experiencias identitarias inesperadas a través de la articulación de las diferencias entre cuerpos y no-cuerpos: ¿Hasta donde llega mi cuerpo?, y por lo tanto, ¿cuál es la extensión de mi *yo*?

2.2 SIMULACIÓN, SUBJETIVIDAD Y ESPACIO

Dime dónde vives y te diré quién eres

“¿Dónde estoy? ¿Quién soy? ¿Se trata de una misma pregunta que sólo exige una respuesta sobre el ahí?”
Michel Serres, *Atlas*

Toda pretensión de delimitar una identidad pasa primero por el cuerpo –volvemos a él– y luego por la ubicación de éste en un espacio y tiempo físicos. Un sentimiento de individualidad aparece siempre, cuando se posiciona a alguien dentro de unas coordenadas espaciales. Así, por ejemplo, el domicilio es considerado una garantía de identidad en la mayoría de los documentos públicos. Mediante la identificación del lugar que ocupan los cuerpos a través de pasaportes, censos, direcciones, números telefónicos, etc., el orden social responde a una necesidad de saber dónde está el sujeto. La identidad legal está así indefectiblemente ligada al ser en un lugar.

El espacio no sólo es garante de nuestra identidad física, sino que también está comprometido en la delimitación de nuestra esfera mental. Según el geógrafo chino-norteamericano Yi-Fu Tuan (*Segmented worlds and self*), el sentimiento de auto-consciencia e individualidad evolucionó históricamente con la progresiva división del espacio. El mundo segmentado, según el autor, promovió la constitución de una esfera creciente de lo privado permitiendo a los individuos estar a solas, comprometerse en actividades separadas, y llegar a opiniones y pensamientos

⁵⁹ LEVY, Pierre. *¿Qué es lo Virtual?* Op. Cit. p.32.

personales. Las metáforas espaciales también constituyen el repertorio de muchas de las ideas que nos hacemos acerca del *yo*: “soy de la clase alta”, “soy echado para adelante”, “estoy bajo de ánimo”, etc. Revelándose así un importante enlace entre la producción de las subjetividades y la relación con los espacios, vínculo que comúnmente la psicología suele pasar por alto*.

Se podría argumentar que la subjetividad cartesiana está cimentada sobre un tipo particular de sentido del espacio. Heredera de la física newtoniana, esta subjetividad consideraría el espacio como una realidad en sí misma, independiente de los cuerpos, una noción de espacio definida a través de la homogeneidad y la uniformidad, un espacio sin cualidades necesario para una visión objetivista del mundo. Para Kant el espacio es una representación *a priori* que sirve de fundamento a todas las intuiciones externas, y condición previa de toda relación del sujeto con las cosas. Hay entonces una correspondencia allí entre la visión de Kant y de Newton, ambos compartiendo la idea de un espacio absoluto, inmóvil y coherente a través del cual el sujeto se movería sin llegar a romper nunca su continuidad.

La realidad virtual nos instala en cambio en otro escenario espacial. Antes que una categoría substancial, la realidad virtual representa un espacio construido y soportado por medios electrónicos. La realidad virtual sólo es una simulación del espacio que brinda la sensación de estar en él*.

Con miras a empezar a dilucidar las particularidades de estos entornos simulados, partamos por preguntarnos primero por cómo están edificados. El popular juego para computador SimCity (ciudad simulada) podría darnos luces acerca de cómo se construyen estos espacios alternativos. En el marco de SimCity el jugador asume el rol de un alcalde construyendo una ciudad, para lo que se vale de la superposición de elementos gráficos sobre un fondo separado y vacío, tal cual y se estuviera armando un collage. Así, el espacio es llenado agregando imágenes de casas, calles, oficinas, habitantes, árboles, etc.; una lista de objetos separados que bien pueden existir en cualquier lugar o ser creados por diferentes autores, para, posteriormente, ser recuperados en un ensamblaje de partes aisladas. Como un espacio que es construido por agregación, y que además

* “El error del comentario psicopatético consiste en trabajar únicamente desde una posición en el interior del sujeto-¿Por qué el sujeto habita un interior? ¿Qué interior? ¿Dónde?” SERRES, Michel. *Atlas*. Madrid: Cátedra, 1995. p.77.

* La realidad virtual puede ser de dos tipos: inmersiva y no inmersiva. Los métodos inmersivos de realidad virtual con frecuencia se ligan a un ambiente tridimensional creado por computadora el cual se manipula a través de cascos, guantes u otros dispositivos que capturan la posición y rotación de diferentes partes del cuerpo humano. La realidad virtual no inmersiva utiliza medios como Internet, que actualmente ofrece un mundo simulado a través de una ventana de escritorio.

puede ser modelado continuamente a través de las interacciones del sujeto a medida que lo recorre, no puede ser pensado por lo tanto como un espacio coherente. Tal cual afirma Lev Manovich, es tentador interpretar la relación con este tipo de espacios con el vínculo que mantiene el niño con el mundo en los primeros años de vida; éste no cree que el mundo exista separado de él como una totalidad, y más bien aparece a sus ojos como una colección inconexa de objetos con los que puede entrar en contacto tocándolos, tirándolos, agarrándolos o chupándolos*. Mientras para los antiguos griegos el espacio era todo lo que no eran las cosas, aquí por el contrario podemos pensar al espacio como una colección de cosas separadas. Siendo así, se perdería esa concepción del espacio como elemento unificador o totalizador.

Con la posibilidad de manipular y reconstruir el espacio a medida que lo recorremos, nos encontramos de pronto ante una versión constructivista del espacio, que llevaría a sus últimas consecuencias las ideas que empezaron a fraguarse ya en la física cuántica de principios del siglo XX: desde la postulación del principio de la incertidumbre de Heisenberg (la imposibilidad de localizar de forma certera una partícula en un momento dado), el mundo sólido cartesiano sucumbe ante la evidencia de que nuestra sola presencia en el espacio influencia lo que percibimos en él. Así mismo, Einstein doblegaría las bases de la física newtoniana-cartesiana, al enunciar que la materia, a través de los efectos gravitacionales de su masa, deforma el espacio-tiempo que la rodea; tal y como ocurre en la inmersión en los entornos virtuales, donde habitarlos implica modificar su continuidad.

Al igual que las partículas cuánticas, los mundos virtuales también están surcados por el enigma de la deslocalización, ya que estos pensándolo bien, no están en ninguna parte, porque pueden ser recreados y transportados desde cualquier ordenador o punto de la red. Como no son físicos como tales (aunque finalmente estén registrados en algún soporte material como el chip), se revisten de la característica paradójica de ser lugares sin lugar, de no estar claramente localizados. No-lugares que sin embargo no pueden calificarse de utópicos. Más bien, a los espacios virtuales se les puede pensar como heterotopías; un concepto con el que Foucault designa a un tipo de espacios sin territorio, o dicho de otro modo, a ciertas locaciones que no necesitan de los referentes geográficos porque representan, o bien lugares de paso, lugares críticos o realidades autoreferentes:

* Ver Manovich, Lev. "Estética de los mundos virtuales". Publicado en Revista El Paseante. Barcelona. No 27-28 p.92-99.

[...] en relación con los demás espacios, (las heterotopías) tienen una función, la cual opera entre dos polos opuestos. O bien desempeñan el papel de erigir un espacio ilusorio que denuncia como más ilusorio todavía el espacio real, todos los lugares en los que la vida humana se desarrolla [...] O bien, por el contrario, erigen un espacio distinto, otro espacio real, tan perfecto, tan exacto y tan ordenado como anárquico, revuelto y patas arriba es el nuestro⁶⁰.

La heterotopía se despliega así en una tensión entre dos polos: la creación de un espacio ilusorio, y ser a la vez un espacio real. Quizá por ello halla que asumir -tal cual sostiene Baudrillard a propósito de los simulacros- que se rijan ya no por un principio de realidad, sino más bien por la primacía de un simple efecto de realidad. Así, tal cual se advierte al comienzo de muchas películas, cualquier parecido con la realidad es pura coincidencia, puesto que precisamente una de las particularidades del espacio virtual es su lograda autorreferencialidad. De hecho, los objetos que conforman estos espacios, no siguen necesariamente las reglas de la realidad física, por lo que podemos atravesar una pared allí sin el riesgo de rompernos las narices.

Finalmente, y quizá sea con la figura de la nave -ejemplo de la heterotopía por excelencia- que Foucault nos acerque a una comprensión mas precisa de los mundos virtuales como no-lugares o lugares territorialmente indefinidos: “[...] la nave es un espacio flotante del espacio, un espacio sin espacio, con vida propia, cerrado sobre sí mismo y al tiempo abandonado a la mar infinita [...]”⁶¹

Así, liberados de los límites del territorio, en estos “lugares imposibles” pueden coexistir por yuxtaposición varios espacios al mismo tiempo, que a su vez multiplican para el sujeto las posibilidades de presencia. Tal es el caso del cine, una sala tridimensional donde el espacio es doblado mediante la proyección sobre la pantalla de un espacio bidimensional, de modo tal que el sujeto puede estar presente en ambos lugares a la vez. La heterotopía consideraría entonces no sólo la organización espacial, sino también los usos del espacio, los modos en que es habitado.

Recapitulando, la identidad ha sido pensada desde el ser/estar, o sea, se es donde se está. Heidegger utilizó precisamente el concepto de *Dasein* para señalar ese “Ser ahí”. De modo que, antes de existir, se es “ahí”. Sin embargo, con las tecnologías virtuales de representación,

⁶⁰ FOUCAULT, Michel. Los espacios otros. Conferencia pronunciada en el Centre d'Études architecturales el 14 de marzo de 1967. Traducción al español por Luis Gayo Pérez Bueno, En: Revista Astrágalo, No 7, septiembre de 1997.

⁶¹ Op. cit. p. 6.

perfectamente se puede “estar en”, mientras que la imagen de sí o avatar puede ser diseminada en varias partes a la vez. El dónde estamos quedaría de esta manera radicalmente indefinido.

Si el hombre ha tenido la necesidad de ser localizado para reconocerse, ¿cómo pensar entonces una identidad liberada de la referencia física del lugar?, ¿dónde habita el ser cuando ya no hunde sus raíces en una sustancia física firme?

Telepresencia: vivir en el aire

“Su cuerpo era tratado a la manera de un alma”
Rainer Maria Rilke

En el capítulo inaugural se hizo hincapié en la importancia de un primer gran atributo de las nuevas tecnologías de virtualización, la interactividad, y su papel liberador ante la autoridad del autor en el hipertexto. En el segundo capítulo fue la inmersión la dimensión destacada, gracias a la cual el cuerpo puede ser mapeado y acoplado al dispositivo. El tercer gran atributo de las tecnologías de lo virtual corresponderá a la posibilidad de producir la sensación de presencia.

La presencia puede ser definida como la experiencia del propio ambiente físico, o en otras palabras, como la conciencia de estar en un ambiente. Sin embargo, y gracias a que hemos estado siempre presentes en un entorno físico al que hemos revestido de un carácter natural, parecemos atribuir este estado de conciencia a las sensaciones provenientes de ese afuera. Por ello, resulta difícil pensar que la presencia pueda ser una construcción, y más aún que pueda ser mediada artificialmente.

Tal como se anotaba ya, en la visión de la física newtoniana-cartesiana, el espacio es visto como una categoría absoluta, que además en la experiencia se vive como algo que existe anterior a las entidades que lo ocupan. Gracias a esta firme creencia, la ciencia moderna se permitió descartar al observador y su mundo subjetivo, y con ello pretendió garantizar de paso la objetividad de toda observación. Esta creencia fue sin duda justificada filosóficamente por Descartes, al separar la realidad en una *res extensa* o mundo objetivo, y una *res cogitans* o mundo subjetivo. De allí se

desprendería un observador abstracto, y por lo tanto incorpóreo, que parece instalado desde afuera, en un mundo preformado, que es vivenciado como una categoría separada e independiente.

Las cada vez más frecuentes e intensas experiencias con los entornos virtuales han contribuido, sin embargo a perturbar la certeza de esta percepción, y a hacer evidente que el contacto con el mundo físico, al igual que con los mundos simulados, está siempre mediado. La participación en los entornos virtuales nos lleva a reconsiderar cómo es que el cuerpo media nuestra construcción del mundo, y cómo es que éste existe es a través de la interacción con el ambiente.

Fundamentada en la fenomenología de Merleau-Ponty, la teoría de la enacción* aparece en principio como un importante recurso conceptual para empezar a disipar estos interrogantes. Esta aproximación teórica trata de conciliar dos puntos de vista aparentemente opuestos: el mundo como realidad objetiva anterior a cualquier experiencia vivida, y el mundo experimentado indisociable del sujeto. Según el paradigma enactivo el sujeto es quien inicia el medio ambiente, y es a la vez modelado por él; estableciéndose así una dimensión relacional entre el *yo* y el mundo, en la que ambos términos se cooriginarían mutuamente: el cuerpo es materializado conforme a un mundo que lo contiene, y el mundo es generado por el comportamiento de los cuerpos que lo habitan.

Al sujeto reflexivo (*ego cogito*) de la subjetividad cartesiana, que lanza su mirada objetiva sobre el mundo, se contrapone una visión del sujeto como subjetividad corporeizada, indisociable del medio contextual en el cual lleva a cabo sus actuaciones*. Mientras la subjetividad cartesiana borraba el contexto abstrayéndolo vía la representación, la corporeización crea contexto estableciendo conexiones entre el cuerpo y el entorno en el que se encuentra inmerso.

Cuando el espacio que habitamos es moldeado dramáticamente en los entornos virtuales (en lugar de ser preformado y predado), la noción de representación como abstracción del mundo deja de ser central para la comprensión de estos mundos, y en su lugar se erige la corporeización y la preeminencia de las capacidades sensoriomotoras del cuerpo en interacción con estos

* Ver Varela, Francisco, *De cuerpo presente: Las ciencias cognitivas y la experiencia humana*. Barcelona: Gedisa, 1992.

* Para Freud también habría una relación necesaria entre psique y el medio físico o somático, ya que argumenta que todo acto de conocimiento está precedido por un acto de investidura libidinal. Si el sujeto necesariamente inviste la realidad que habita, no podría pensarse tampoco desde Freud en la posibilidad de una realidad objetivamente cognoscible.

medios*. La sensación de corporeización del sujeto en el entorno, permite entonces superar aquella postura solipsista del *yo* cartesiano, salvaguardado y atrincherado en la intimidad de sus representaciones.

Las tecnologías de realidad virtual pueden abordarse por lo tanto desde este acercamiento enactivo, ya que estas tecnologías incorporan al sujeto acoplándolo corporalmente en acciones y percepciones determinadas por la estructura de la interfaz, con lo que el cuerpo entra a ser operativo allí más allá de lo puramente representacional. Muy a pesar de los discursos que juzgan una pérdida de lo corporal gracias al uso de estas tecnologías, el ya mencionado efecto de realidad es logrado mediante esta inmersión del cuerpo en la misma estructura de los entornos virtuales.

Tal cual se argumentaba en un capítulo anterior, con el ejemplo del aprendiz de conductor de automóvil, el entorno virtual se ensamblaría al cuerpo como una prótesis, mediante su incorporación en la experiencia perceptual del cuerpo como una enorme prolongación de éste, gracias a una corporeización posibilitada por la interfaz. De esta manera, el espacio termina revistiendo una propiedad fusional, ya que deja de ser una simple herramienta separada del cuerpo para convertirse en un ambiente conectado a éste.

¿De que manera entonces la presencia soportaría este particular límite fluido entre el cuerpo y sus extensiones? La sensación de estar aquí o estar allá, tendría que pasar por una determinación de los límites del cuerpo, de la parte que soy *yo* y la que no lo es. Y aquí habría que invocar de nuevo la tesis central del capítulo anterior: la comprensión de un concepto amplio de corporalidad más allá de la delimitación física que impone la piel. Así, la diseminación de las imágenes virtuales del cuerpo en diferentes espacios a la vez, y por añadidura, la posibilidad de una presencia distribuida (una contradicción que teóricamente sólo resolvería la figura de Dios, único capaz del don de la ubicuidad), deja de ser un imposible cuando pensamos en una telepresencia como proyección tecnológica de estas imágenes del cuerpo.

* Es una tendencia en la cibercultura la espacialización de todas las representaciones y de la misma experiencia en estos entornos. Esta tendencia se manifiesta de muchas maneras: los diseñadores de interfaces hombre-máquina se desplazan cada vez más de los escritorios planos a trabajar con cuartos, ciudades, y demás construcciones espaciales, en un movimiento del diseño del 2D al 3D. Lo mismo ocurre con los diseñadores Web que cada vez utilizan más mapas para presentar sus sitios. La compañía Apple está promoviendo también su software QuickTime VR, que permite al usuario de cualquier computadora personal navegar a través de entornos espaciales e interactuar con objetos en 3D.

Mientras la presencia se fundamenta sobre un egocentramiento: el *yo estoy aquí*, unidad que aseguraba la identificación de un cuerpo en unas coordenadas precisas, la tele-presencia en cambio, participa de un movimiento inverso de exocentramiento que multiplica la presencia diseminándola por doquier:

En general, preferimos decir: yo estoy aquí y ese otro está en otro lugar, yo no estoy en otro lugar y ese otro no reside aquí, y definimos la identidad por el principio del tercero excluido: es imposible que A esté y no esté al mismo tiempo en el mismo lugar. Describir así la identidad supone un afuera, sólido y susceptible de ser inscrito, y un dentro, muy diferentes de los que nos sugieren la experiencia y el lenguaje, como si se tratase de una caja negra con paredes duras y tapa pesada, bien cerrada, inexpugnable⁶².

La tele-presencia al reenfocar la atención en la relación entre el individuo y el ambiente con el cual interactúa, plantea una redefinición tecnológica del ser ahí, que tendrá que pasar por una experiencia del estar-en-el-mundo, mediada tecnológicamente. Un problema que sin duda merece seguirse desarrollando más concienzudamente en un futuro proyecto.

El paisaje como narración: más allá de una identidad escurridiza

Volvamos al tipo de relaciones que entablamos con estos espacios para discernir cómo nos desenvolvemos en esa interacción. Para ello retomemos una vez más el ejemplo paradigmático de los MUDs, ambientes virtuales basados en texto que les permiten a sus usuarios, no sólo comunicarse entre sí, como en un Chat, sino explorar y construir por sí mismos un espacio sintético. En un MUD, regularmente después de que cada participante ha creado uno o varios avatares, definiendo sus géneros y otros atributos psicológicos y físicos, son invitados a construir el mismo MUD en el cual se desenvolverán y tomarán forma sus avatares. Así, cada participante podría crear un cuarto en el espacio del MUD y definir las reglas sociales de convivencia en ese lugar, quién puede estar allí y bajo qué condiciones. También aparece la posibilidad de construir objetos y especificar cómo funcionan; a sí mismo levantar lugares impensados, lugares fantásticos, lugares prestados de la historia, o lugares que físicamente serían imposibles, y cualquier nueva elección recontextualizaría otra vez, a cada personaje y la relación que se establece entre ellos.

⁶² SERRES, Michel *Atlas*. Madrid: Cátedra, 1995. p.78.

Los sujetos interactuando entre sí y con el ambiente, forman de esta manera una espiral de permutaciones tanto en sí mismos como en el ambiente. Las definiciones del *yo* estarían allí, por lo tanto tan estrechamente relacionadas con el espacio construido, que modificar el entorno podría requerir alterar la concepción del *yo*. Y ello es posible gracias a un escenario en donde la gente no se reconoce por su nombre y posición geográfica, sino por un paisaje común de sentido.

De esta manera, esa relación entre el sujeto y su contexto es más simbiótica en los espacios virtuales que en otros tipos de espacios, ya que los contextos, más que dados *a priori*, son socialmente construidos; aunque de allí también se desprenda esa característica de inestabilidad permanentemente.

Debido a este carácter móvil y mutante, el espacio deviene una especie de interlocutor, cuando no cesa de estar añadiendo y presentando objetos y significados extraños al sujeto. Los juegos de video quizás estarían entre quienes encarnen mejor esta característica, ya que el agente narrativo de las historias que se despliegan en ellos, es casi siempre la geografía, porque lo que se narra en ellos es la historia de un mapa que continuamente está cambiando con cada decisión del jugador. Tal como en la literatura de las crónicas de indias, las historias no se desarrollan por un esquema narrativo con un nudo y un desenlace, sino por el proceso de encontrar, recorrer, y transformar el espacio*. En aquellas crónicas, para el colonizador el nuevo mundo aparecía en su imaginación como un espacio no delimitado, y por lo tanto, por el que tendría que abrirse camino para hacerse a un territorio, tal y como lo haría un jugador de *Age of empires* por ejemplo.

Paul Virilio, en su analítica de la velocidad, vaticinaba que con el incremento de la velocidad producto de la revolución de los transportes y las telecomunicaciones, el intervalo de distancia entre la salida y la llegada a un punto cualquiera, se achicaría de tal manera que terminaría por desaparecer en el hombre el sentido del espacio, y en consecuencia toda referencia geográfica. Esta visión nihilista bien puede contrastarse con las nuevas representaciones mentales del espacio que se le pueden atribuir a las mismas tecnologías que supuestamente son responsables de su desaparición.

* Ver: FULLER, Mary and Jenkins. *Nintendo and new world travel writing*. En: http://www.stanford.edu/class/history34q/readings/Cyberspace/FullerJenkins_Nintendo.html

Un comercial de la multinacional de videojuegos Nintendo, simboliza cómo es que los espacios virtuales lo que están es más bien reorganizando la percepción del espacio, a través de la generación de nuevas espacialidades yuxtapuestas. En dicho comercial se presenta a un chico de vacaciones jugando con su consola de videojuego portátil Game Boy, que de repente, y como si estuviera inmerso en el mundo del videojuego, empieza a ver todo el paisaje que le rodea como si estuviera compuesto por bloques de Tetris. Las Montañas Rocosas, el Monte Rushmore y el Gran Cañón comienzan como en un proceso de *morphing* a deconstruirse en grandes bloques de cubos que rotan y caen llenando el espacio. Antes que decretar la desaparición y la aniquilación, esta metáfora publicitaria nos lleva a considerar más bien la posibilidad de aparición de espacios mutantes, donde tendría lugar una hibridación de los dos espacios, el real y el simulado.

En Japón donde la penetración social de las teletecnologías ha sido más profunda, empiezan a tener lugar algunas de estas hibridaciones espaciales. Con la telefonía móvil o de celulares, donde se cuenta con una red inalámbrica personal en la que se puede estar conectado todo el día, moviéndose por el espacio físico pero en línea, se ha hecho una costumbre muy popular estar todo el tiempo mandándose fotos o videos de los lugares donde se está, entre las pequeñas redes que conforman amigos y familiares*. Este fenómeno quizá responda a que la pregunta más frecuente en las conversaciones desde celulares sea casi siempre ¿dónde estas? Es así como el lugar donde está presente una persona confluye en tiempo real con otros lugares distantes, desatando una polución silenciosa del paisaje por lo virtual. En efecto, el espacio físico empieza a ser inevitablemente colonizado, cuando el medio virtual, gracias a que se hace móvil y portátil, puede llevar el sonido y la imagen a lugares donde nunca antes habían llegado. Evidentemente, estas tecnologías están abriendo nuevas dimensiones espaciales, que se superponen a las otras, modificando así profundamente nuestra relación con el mundo y la forma de percibirlo.

Tal cual lo pronostica la biología, cuando aparece una mejora evolutiva en la locomoción (léase aquí la posibilidad de la telepresencia por ejemplo) los espacios se hacen más amplios, razón por la cual aparecen otras posibilidades de existencia (como mayores chances de supervivencia tal como acceder a otras fuentes de alimentación). Si la subjetividad cartesiana fue modelada por un concepto de espacio homogéneo y real, en base a una geografía territorial claramente

* La explosiva popularidad del servicio de mensajes de imágenes que envían fotos o video en red, ha generado que los teléfonos móviles con cámara incorporada se conviertan en un standard en Japón. El servicio denominado Sha-mail (Sha por "to shoot" en japonés) de la empresa J-Phone tenía para enero de 2003, más de 8 millones de usuarios. El Sha-mail es bien simple: se apunta con el celular, se dispara y se envía la imagen a otro teléfono o a una PC. www.smartmobs.com

delimitada, los nuevos paisajes inéditos de la electrónica son susceptibles también, de devenir en una alternativa para hacerse a otros territorios existenciales.

En *Vigilar y Castigar*, el libro que dedicara Foucault al nacimiento de las prisiones, el autor hace evidente cómo es que una forma específica de diseño del espacio, en este caso la estructura del panóptico en las cárceles, producía un tipo particular de materialización del cuerpo del prisionero que lo hacía siempre visible para el carcelero. Lo que el panóptico como diagrama espacial revela, es una relación entre la materialidad de los espacios y la producción de los sujetos. A través del diseño de un dispositivo que permite siempre localizar su cuerpo, el panóptico actúa sobre la mente del prisionero. La figura del panóptico como diagrama espacial que da forma a configuraciones de subjetividad, la podríamos extrapolar a este espacio construido en la confluencia de flujos de información y no de altos muros, que se ha dado en llamar ciberespacio*. Y es que la estructura del panóptico, donde la única realidad posible que es presentada al prisionero está delimitada por este espacio disciplinario, sin duda reviste también un matiz virtual. Así como el panóptico, la realidad virtual también aspira a la totalidad, y a afectar al sujeto panópticamente*.

Dadme un punto de apoyo y...

“Al someter la realidad a múltiples lecturas pierde sentido la unidad del yo, pues se revela impotente para garantizar la coherencia del mundo”

* Aunque entornos virtuales como el llamado ciberespacio revistan una apariencia de ser espacios no delimitados o demarcados, existe efectivamente una representación cartográfica de éste, que se ha hecho evidente gracias a un mapa realizado por los doctores Cheswick y Burch de los Laboratorios Bell. El mapa del ciberespacio muestra una notable centralización y su simple visión muestra inmediatamente la existencia de diversos centros en su configuración. Según la revista National Geographic que publicó en su primer número del 2000 este mapa, de todas las conexiones realizadas a través de este medio ninguna recorrió un camino directo entre el punto de origen y punto de destino. Todas ellas han pasado primero por algún punto de control. De todas las conexiones solicitadas el 27,27% pasaron primero por Pennsauken (New Jersey, USA), el 25,75% por Tysons Corner (Virginia, USA) el 15,91% por Italia (Europa), el 15,15% por Middletown (New Jersey, USA), el 11,36% por Miami (Florida, USA) y el 4,56% restante entran al Ciberespacio por Boston (Massachusetts, USA), Bagnolet (Francia, Europa) y Viena (Virginia, USA).

* Al principio del capítulo se señalaba como el sentimiento de un yo guardaba una estrecha relación con la segmentación progresiva del espacio y la creación de la intimidad. Ahora el fenómeno parece invertirse a la luz del voluminoso incremento de la televigilancia en todas las esferas. Pero más sintomático aun es como en la experimentación social empiezan a emerger fenómenos, como la creciente divulgación del uso de las webcams. Estas cámaras que son instaladas en todos los espacios (oficinas, dormitorios, cocinas, y hasta en los retretes de los baños) están siendo utilizadas para exponer hasta el último recoveco donde yacía la intimidad, en lo que podría interpretarse como un creciente deseo de visibilidad. Al yo hermético, oscuro, complejo e indescifrable de la subjetividad romántica, parece suceder un yo abierto y obscuro, cuya realidad está garantizada por su transparencia.

El acercamiento todavía inocente a estas experiencias de identidad, que recuerda al de un niño fascinado con un nuevo juguete, tan bien expresado en la fórmula “podemos hacerlo, porque realmente no lo estamos haciendo”, no puede hacernos perder de vista el famoso axioma nietzscheano que advierte que “las verdades son ficciones cuyo carácter ficticio ya ha sido olvidado”. Por ahora nos mantenemos en un estado de asombro ante la visión de estos nuevos paisajes, y por ello se nos hace evidente su carácter artificial y virtual. Pero con la penetración social cada vez más agresiva de estas nuevas formas espaciales, y su consecuente adopción cotidiana en todos los contextos vitales, esa distinción “virtual o real” se irá haciendo borrosa, y estos escenarios llegarán a ser admitidos como lugares comunes, simplemente como otra realidad social más⁶³. No puede despacharse el asunto de los espacios virtuales con una lectura técnica en base a datos y algoritmos, sin dimensionar, a la vez, el horizonte pragmático de estas arquitecturas. De modo que, el valor de los esquemas simbólicos que se adopten dependerá de cómo se habiten y se experimenten estos espacios. Así, el análisis deberá de soportarse sobre una noción social del espacio, opuesta a aquella del espacio inerte e indiferente. Siguiendo a Foucault, cada tecnología social implica entonces una transformación material del espacio (cárceles, iglesias, escuelas, hospitales, asilos, etc.), razón por la cual los espacios virtuales son una manifestación de las transformaciones subjetivas que están teniendo lugar.

Es un hecho que ya nos encontramos ante la posibilidad de habitar estos nuevos mundos, reales pero inmateriales, donde las subjetividades tienen lugar sin un soporte material firme. En los espacios móviles de la simulación los criterios para experimentar la identidad se disponen sobre

⁶³ Hace poco se registró la noticia de dos aparentes casos de suicidio en grupo en el sur y oeste de Japón, en los que seis jóvenes japoneses acabaron con su vida en un "pacto de muerte" realizado a través de Internet (EFE. 22.11.04). El caso tiene relación con otro ocurrido poco antes (11 de octubre) donde nueve jóvenes se mataron también en dos sucesos independientes, pero con la misma pauta suicida. Todos estos chicos que oscilan entre los 15 y 25 años, se suicidaron al respirar monóxido de carbono producido por sus vehículos. Posteriormente, y a través de los testimonios de sus padres y las notas suicidas, se reconoció que estos chicos pertenecían a un grupo social que en Japón se ha dado en llamar Hikikomori, que en japonés significa inhibición, reclusión, aislamiento. Se calcula que alrededor del 10% de la juventud de Japón son Hikikomori. Estamos hablando de entre 1.000.000 y 1.200.000 chicos de ambos sexos que han decidido recluírse en sus habitaciones y vivir únicamente en un mundo poblado de presencias virtuales. Ellos constituyen ya el síntoma y el producto de la unión simbiótica entre el individuo y la realidad que produce la máquina: “Los Hikikomori llevan la dependencia a sus últimas consecuencias. Se vuelven tan dependientes que se autodisuelven. Su yo social desaparece. Dejan los aspectos económicos de la existencia a su familia, que se ocupa de darles cobijo y alimentarles, y dedican su vida a mundos virtuales, en los que recrean su yo” (www.rizomas.blogspot.com)

una nueva base, no tan firme, donde todo parece fluido. Son espacios que se presentan todavía como espacios conflictivos ya que son inmateriales y materiales a la vez, discontinuos pero a la vez con una espacialidad definida por las dinámicas sociales que tienen lugar allí. Este carácter radicalmente ambiguo, nos conduce permanentemente a dudar de nosotros mismos, de nuestros cuerpos y nuestras identidades. En consecuencia, un sentido disperso del *yo* allí, es simplemente sintomático de la forma como percibimos ese espacio.

Han minado la coherencia del *yo* muchas de las paradojas espaciales propias de la telepresencia, como tener un cuerpo deslocalizado, o ser afectado, ya no por lo sincrónico (lo que ocurre aquí y ahora), sino por lo distante; induciendo fácilmente a muchos a llegar a pensar en un autodespedazamiento patológico del *yo*.

El final del capítulo nos pone de esta manera frente a frente ante lo que Francisco Varela llama “la angustia cartesiana”. Una vez que a los mapas cartesianos se yuxtaponen estas territorialidades fluidas y polimorfas, nos hallamos ante el dilema de un cimiento firme para el sujeto: o se tiene una tierra firme, un fundamento fijo y estable, o todo se desmorona. La respuesta de la subjetividad cartesiana es siempre la de buscar un cimiento en el mundo (la realidad objetiva) o un cimiento interno (el *yo*). Sin embargo, cuando a la virtualización del espacio le ha correspondido su desmaterialización y deslocalización, desplazándolo desde la exterioridad a la interioridad de la inmersión; y a la virtualización del *yo* le ha correspondido su multiplicación y dispersión hacia el exterior en forma de simulacros de sí mismo, la pregunta “quién y dónde está parado” parece sumirnos más hondamente en ese estado de temor e incertidumbre propio de una angustia generalizada.

2.3 SIMULACIÓN Y ALTERIDAD

La mirada del *otro*

Freud reiteró a lo largo de su obra que el sufrimiento acecha al hombre básicamente desde tres lugares: el del propio cuerpo por su finitud y su impronta determinante; el del ineludible

mundo exterior; y el de la relación con el *otro*. En los capítulos precedentes ya repasábamos algunas de las fórmulas analgésicas de la virtualización para mitigar los dos primeros focos del sufrimiento. Ahora bien, la prescripción freudiana para lidiar con ese tercer foco de sufrimiento, derivado de las relaciones humanas, pasa por su mediación a través de la ley simbólica. Aunque para el mismo Freud esto constituía sólo una ilusión, ya que dicha pretensión paliativa estaría siempre condenada al fracaso, pues exigiría del hombre la forzosa renuncia a la satisfacción de sus pulsiones y su correspondiente sublimación. Una ilusión que no se ajusta -según Freud- a una pulsión que por definición escapa siempre de algún modo a la simbolización. En consecuencia, todo encuentro con el *otro*, parece así destinado a la frustración y al sufrimiento, un destino bien expresado en la célebre consigna sartreana “el infierno son los otros”, el *otro* que restringe mi deseo.

Mas, a pesar del carácter siniestro que para el psicoanálisis parece revestir el *otro*, y particularmente la relación siempre fracasada con éste, a la alteridad no se le desconocer su papel determinante. A Lacan le resulta definitiva en la estructuración del sujeto la relación con el *otro*, y especialmente con el *otro* como sujeto deseante. Recuérdese que la conceptualización lacaniana del deseo pasa por la pregunta por el deseo del *otro*, qué quiere el *otro* de mí, y no por la pregunta por el qué deseo *yo*. Ya en el primer capítulo se citaba además la estrecha relación que plantea el psicoanálisis entre identidad e identificación. Así pues, la intersubjetividad resulta determinante en un discurso, donde el *yo* y el *otro* consienten una relación identificatoria.

Sin perder de vista este carácter intersubjetivo de la identidad, y aún a pesar de que el sentido común nos dicte que el *yo*, o lo que llamamos identidad, es una propiedad personal, podría argumentarse que sólo conquistamos una identidad en un diálogo con los *otros*. Establecer una identidad es también marcar un límite con respecto a lo que no soy, es decir, no hay un *yo* sin un *otro* con el cual establecer una diferencia. Kenneth Gergen acuñaría el concepto de *yo relacional* para dar cuenta de esta relación dialógica necesaria y determinante entre el *yo* y el *otro*. Según el autor, el *yo* aislado es sólo hipotético, carece de peso ontológico, y sólo posicionándolo con respecto al *otro* sus atributos adquieren algún significado*. De esta manera, el *yo* se forma y toma

* De todas maneras, este concepto de *yo relacional* no deja de ser problemático, ya que precisamente la idea que asumimos del *yo*, hunde sus raíces en el inmovible individualismo occidental. Y desde esta perspectiva la identidad resulta inseparable de una individualidad, y por lo tanto se percibe como una instancia autónoma con respecto a los *otros* y a la sociedad en que se vive. Para ampliar el concepto de *yo relacional* ver: GERGEN, Kenneth. *El Yo Saturado: dilemas de identidad en el mundo contemporáneo*. Capítulo 6 *Del yo a la relación personal*. Barcelona: Paidós, 1997.

consistencia cuando el *otro* lo reconoce y lo interpela. Yo soy frente a *otro* que también dice *yo*, y que en consecuencia debo tener en cuenta. La presencia del *otro*, bien podría afirmarse entonces, precede la formación de cualquier identidad. No es posible pues, pensar la construcción de la identidad, sin reconocer que ella está determinada por una relación con el *otro*; que en la cultura de la simulación se hace además problemática, porque es mediatizada por una plataforma tecnológica.

En *Zelig*, una película de Woody Allen, el personaje protagónico encarna a un sujeto camaleónico que cada vez que se encuentra ante distintos *otros*, transforma substancialmente su identidad. A saber, si tiene un encuentro con un negro su fisonomía y personalidad literalmente se transforma en la de un negro, si lo hace con un judío, un gordo, un indio, un gangster o un psicoanalista, el efecto es el mismo. La figura de *Zelig*, aunque exagerada y caricaturesca, es importante porque pone en evidencia que es gracias a los rituales sociales y los encuentros con los *otros* que es posible la identidad; aunque paradójicamente ser *uno* signifique convertirse en *otro*. William James en sus *Principios de Psicología*, encarnaría teóricamente la alegoría de *Zelig*. En su modelo de las tres dimensiones del *self*^{*}, resalta como una de ellas al así llamado *mi social*, sobre el cual argumenta que un individuo, puede llegar a tener tantos *mis social* como personas interactúen con él. En pocas palabras, el reflejo que nos devuelve el *otro* es determinante a tal punto, que la identidad debe ser considerada también como identidad para los *otros*^{*}.

Este componente social de la identidad incluiría también a los roles que el individuo desempeña en determinados contextos. Para entenderlo, pensémoslo desde una pequeña pero perturbadora obra de teatro de Jean Genet, que lleva al límite este vínculo entre los roles y la identidad. Dos hermanas son las protagonistas de *Las criadas*, dos sirvientas que empiezan como en juego a suplantar a su patrona, cada vez que ésta se marcha de la casa, imitando sus ademanes, probándose sus vestidos y disfrutando revoltosamente de sus objetos. En el transcurrir de la obra, el odio y el desprecio que estos personajes alcanzan a sentir por su señora llega a ser tal, que deciden matarle. Sin embargo, el homicidio no se lleva a cabo como uno se lo esperaría. Mediante un retorcido artificio, una de las criadas asume el papel de la señora, mientras que la otra, que a su vez representa el papel de su hermana, le da muerte no sin que antes la víctima

* William James hace una distinción entre dos aspectos del *self*, el *self* como sujeto, o el *yo*, y el *self* como objeto, o el *mi*. Prosiguiendo con esta conceptualización de la naturaleza del *self*, James delimita a su vez el *mi* en tres tipos básicos: el *mi material*, el *mi espiritual*, y el *mi social*.

* Hegel, en su *Fenomenología del Espíritu*, establece una fórmula ontológica para el principio de identidad. Según ésta, identidad y diferencia serían la misma cosa: es mediante la diferencia que alguien existe como una unidad distinta y distinguible por los otros.

(su hermana que ahora es la señora) pida a su asesina (su hermana que ahora es ella) que la lleve siempre consigo como una forma de salvar su identidad: “[...] cuando te condenen, no olvides que me llevas en ti. Como un bien precioso”⁶⁴.

La noción de una identidad se desarrolla luego, no a partir de una esencia interna que desaparece cuando el individuo ya no está, y que resulta inmutable al contexto social, sino a partir de las imágenes, papeles o máscaras en los que cada persona necesariamente se encuentra envuelto. Así, y tal cual acontece en el escenario teatral de *Las criadas*, en la actuación social, el actor hace suyo el rol cuando lo “interpreta”.

El escenario virtual se presenta como una realización de la alegoría de *Las criadas*, ya que en éste es posible momentáneamente encarnar un avatar, y de repente reencarnar de nuevo en otro avatar completamente diferente, llegando incluso a la contradicción identitaria de que dos personas puedan asumir la misma forma o avatar.

Es en esta escenografía creada por las tecnologías de virtualización, con sus posibilidades y limitaciones, que las personas empiezan a construir relaciones sociales y lazos afectivos. Mientras en la forma de la socialidad tradicional, la relación se establecía desde la proximidad y la presencia corporal del *yo* y los demás, en la versión virtual de la misma, los intercambios tienen lugar desde la distancia y la telepresencia. Esta particularidad plantea de entrada un “des-encuentro” tajante, porque el indicio del *otro* apenas si puede ser garantizado por el empleo de unas representaciones que, como veremos, pueden llegar a ser bastante difusas.

De modo que las relaciones virtualizadas, aunque parezca contradictorio, se fundamentan sobre un fantasma de indeterminación del con quién se está. Si retomamos el caso de Julie, el psiquiatra travestido que examinamos en un capítulo anterior, es innegable el componente de indeterminación que atraviesa la relación con el *otro* en su forma virtual, y por consiguiente también, la fuerte carga de decepción que ésta puede sobrellevar debido a que no podemos constatar el género, la raza, la apariencia física, la nacionalidad e incluso la especie como ya veremos, en un entorno donde es difícil categorizar con precisión al *otro*. Razón por la cual, la pregunta que venimos desarrollando en este trabajo, el cómo las personas usan estos medios para crear y proyectar su identidad, debe implicar también el cómo se presentan así mismas a

⁶⁴ GENET, Jean. *Las criadas*. Buenos Aires: Alianza, 1983. p 94.

los *otros*, y cómo se experimenta la sensación de identidad del *otro* en un entorno mediado tecnológicamente.

El rostro sintético de la alteridad

“Teatro, lo tuyo es puro teatro. Falsedad bien ensayada,
estudiado simulacro” La Lupe, canción *Puro Teatro*.

Cuando nos hemos acostumbrado con el paso del tiempo a relacionar un nombre a un objeto, aquel último casi se identifica con éste, a tal punto que inclusive pueden llegar a ignorarse los cambios en la forma que pueda sufrir el objeto. El nombre con el que denominamos una cosa es tan importante como para considerarlo como una simple etiqueta. En imaginarios que podrían considerarse primitivos, el nombre da un cierto ascendente o control sobre las personas. Así, a los niños según antiguas creencias se les ocultaban los nombres para evitar que fueran blanco de prácticas de brujería. En la mitología judeo-cristiana a Dios no sólo no se le puede representar mediante una imagen, sino que es innombrable (Ex 3, 13-14), característica que lo hacía parecer enigmático y más poderoso ante los dioses del politeísmo pagano. En el *Génesis*, además, la creación o formación del mundo es culminada por el acto de nombrar las cosas que lo conforman: “Dios formó, pues, de la tierra toda bestia del campo y toda ave de los cielos, y las trajo a Adán para que viera cómo las había de llamar; y el nombre que Adán dio a los seres vivientes, ese es su nombre” (Gn 2,19). Se plantea de este modo un vínculo necesario entre dar forma a la materia, nombrarla e identificarla. Esta intuición también le es propia al psicoanálisis:

Para Lacan, los nombres, que son el emblema de la ley paterna y la instituyen, sostienen la integridad del cuerpo. Lo que constituye el cuerpo integral no es una frontera natural ni un *telos* orgánico, sino que es la ley de parentesco que se aplica a través del nombre. En este sentido, la ley paterna produce versiones de integridad corporal; el nombre, que instala el género y el parentesco, funciona como una performativa que inviste y está investida políticamente⁶⁵.

En Internet, en particular, el nombre es gestionado a través del e-mail o de la dirección de la página Web, para citar las formas más comunes. En ambos casos el nombre como criterio de identidad puede ser fácilmente transgredido, puesto que se pueden tener por ejemplo varias

⁶⁵ BUTLER, Judith. *Cuerpos que importan: sobre los límites materiales y discursivos del “sexo”*. Op. Cit. p.115.

cuentas de correo electrónico, o varios *nicknames* (nombres de usuario), de modo que perfectamente se hace posible interactuar anónimamente en el ciberespacio*.

Considerando su carácter anónimo, las identidades virtuales además son susceptibles de tornarse efímeras, porque esos nombres bien pueden ser tomados temporalmente y dejarse fácilmente de lado, desprendiéndose así de esa impronta categórica del nombre a la que aludíamos.

Pero, quizás, las consecuencias del anonimato vayan más allá de la cuestión de la identificación de alguien en una interacción. Una investigación de la Universidad de Pittsburg, sobre desórdenes psicológicos relacionados con el uso de estas nuevas tecnologías (1999)*, concluía en su análisis que uno de los factores concomitantes al uso patológico o compulsivo de estas herramientas era el anonimato que caracteriza las transacciones que tienen lugar a través de estos medios. Según estos resultados, el contexto virtual al permitir la interacción anónima, y por tanto socialmente segura, posibilita que individuos tímidos o “reprimidos” puedan encontrar un escape psicológico, desplegar con facilidad en un “ambiente de fantasía” el contenido de sus deseos, que de otra forma no hubiese sido posible. Acaso por ello no resulte gratuito que el llamado cibersexo casi siempre suela convertirse en un escenario de deseos de dominación y violencia sadomasoquista*.

Con la posibilidad de un anonimato logrado, la necesidad de identificar al *otro* (esa necesidad biológica que debe al instinto primario de supervivencia, la exigencia de identificar al enemigo a riesgo de morir), nos obliga a erigir a la imagen como el garante de la identidad. El anonimato aumentaría por lo tanto la importancia que se le concede a las imágenes del *otro*.

* Precisamente una de las consignas en la lucha por los ciberderechos del llamado hacktivismo consiste en garantizar que las personas puedan actuar anónimamente en la red. Para contrarrestar los avances de los gobiernos y multinacionales en la implementación de sistemas de monitoreo que permiten identificar a los usuarios, estos activistas promueven la utilización y desarrollo de tecnologías criptográficas para evitar o borrar las huellas que permitan su identificación. Ver: www.kriptopolis.com

* Paper presented at 107th APA convention, August 20, 1999. In press for *CyberPsychology and Behavior*. *Cyber-Disorders: The Mental Health Concern for the New Millennium* by Kimberly Young, Molly Pistner, James O'Mara, and Jennifer Buchanan University of Pittsburgh. Disponible en: www.netaddiction.com/articles/cyberdisorders.htm

* Precisamente es por intermedio de un Chat (entorno virtual basado en texto) que Armin Meiwes, el llamado “caníbal de Roteburgo”, conoció a la persona que posteriormente se convertiría en su cena. Gracias a este medio entre estos dos personajes se estableció una relación en la cual consiguieron poner a prueba sus fantasías e instintos caníbales, de tal modo que pudieron trasladarlos de la virtualidad (ese “ambiente de fantasía”) a sus consecuencias actualizadas.

Durante el siglo XIX las ciudades europeas se vieron sometidas a un desarrollo demográfico descontrolado debido a las masivas migraciones. Como consecuencia de la creciente presencia del extraño, el anonimato se estableció como una nueva condición en las urbes. Al aumentar entonces el anonimato se puso un mayor énfasis en la apariencia del cuerpo y el vestido como signos a interpretar para descifrar el sentido oculto del *otro* a la hora de encararlo. Pues bien, al igual que en las crecientes ciudades europeas del siglo XIX, en las comunidades virtuales, las imágenes son tomadas como medio para leer al *otro*. Aunque a diferencia de lo que ocurre en la ciudad, las relaciones que suelen entablarse en telépolis* rara vez incluyen una interacción cara a cara.

Al momento de identificar o reconocer a alguien, no hay duda de que la imagen clave es la cara, no hay otro indicador más consistente de identidad que ésta. Nuestras categorías de clasificación social como la raza, la clase social, el género o la edad, suelen leerse allí. La cara es un centro de significación en el cual todos los significantes son recapturados en una forma legible. Baste citar la creencia popular según la cual se afirma que mediante la observación del rostro se puede determinar si una persona miente o no, seguridad con la que, en cambio, no se cuenta cuando hablamos con una persona que se halla en un Chat. Buena parte de la comunicación es no verbal, constituida por imágenes del cuerpo como expresiones faciales, gestos, el tono cambiante de la voz etc., que además tienen un papel cardinal en el establecimiento de la empatía entre las personas y los afectos en general*. Esta deficiencia de imágenes del cuerpo en los entornos virtuales ocupa buena parte de la investigación en diseño de interfaces, y suele remediarse, al menos parcialmente, con la utilización de los llamados *emoticons* (*emotion icons*) o “caritas felices”. Así, una cara, aunque sea caricaturizada, resuelve la angustia que representa desconocer la respuesta emocional del *otro*. Una imagen corporal resulta entonces indispensable para sugerir un sentido de presencia del *otro* en un entorno simulado; de otra forma es difícil sentir que hay un interlocutor ahí presente con nosotros.

Para construir este sentido de presencia no se cuenta más que con información. Sin embargo, la información no es un sustantivo que designe con certeza al *otro*, sino algo que ocurre en el

* Telépolis es un concepto acuñado por el filósofo español Javier Echeverría para designar a la ciudad electrónica y digital que tiene lugar en los flujos de las redes telemáticas, para distinguirla como espacio social de los entornos naturales y urbanos. Ver: Echeverría, Javier. *Telépolis*. Madrid: Destino, 1994.

* Podría uno imaginarse cómo sería no tener rostro al considerar el síndrome de Moebius, un raro desorden de nacimiento caracterizado por una parálisis facial total. Esta condición no le permite al que la padece realizar ninguna expresión facial, lo que representa para el que lo padece que no pueda establecer una comunicación emocional con los otros. En palabras del argot popular, estos individuos son unos “cara duras”, o unos “desalmados”.

campo de interacción establecido entre los sujetos, siendo así pura movilidad⁶⁶. Gracias a esta condición de la información no resulta del todo confiable considerarle como un vicario de la presencia física. Razón por la cual parece inevitable que asomen formas de la interacción desterritorializadas* en las que la identidad del interlocutor nunca termine de precisarse.

El *otro* acaba presentándose por lo tanto como una aparición espectral. A saber, la palabra espectro nos remite en su significación etimológica a la latina *spectrum*, que hace referencia a su vez a las imágenes que son emitidas por los objetos. Aunque como espectros digitales estas imágenes pueden considerarse como reflejo del *otro*, no obstante no representan una semejanza formal, en consecuencia, no representan análogos fiables del modelo real como sí ocurre con las imágenes analógicas. Consideremos a la fotografía que como modelo ideal de la imagen analógica, con sus principios de similitud y continuidad del objeto, garantiza la identidad del objeto fotografiado. En cualquier documento de identidad público se exige aún una fotografía del rostro. Por otra parte, la imagen digital ya no representa nada porque se ha emancipado del objeto. Si la imagen analógica representaba una imagen especular (una de las metáforas utilizadas para denominar a la fotografía era “espejo con memoria”), en cambio, y gracias a la posibilidad de manipulación técnica de la imagen, la imagen digital es pura difracción y por lo tanto identidad fugitiva. Mientras los espectros analógicos garantizaban la autenticidad de lo uno, los espectros digitales garantizan la proliferación de los dobles.

Estamos por lo tanto ante una situación iconográfica diferente y, en consecuencia, ante una nueva escena de lo imaginario, la de un imaginario numérico tecnificado⁶⁷. En el entorno virtual por esto, se quiera o no, la alteridad se presenta bajo un artificio, detrás de una máscara.

⁶⁶ Ver: Barlow, John Perry. “Vender vino sin botellas: la economía de la mente en la red global”. Revista El Paseante No 27-28. p.10-22.

* Las promesas de la realidad virtual inmersiva incluyen incluso la eventualidad de la aparición de formas de comunicación no simbólica, tal como poder revivir en carne propia lo experimentado por otra persona. Una realización que sirve de argumento a la película de ciencia ficción *Strange Days*, donde su protagonista vende, como si de un traficante de drogas se tratara, cintas digitales con los recuerdos de otras personas que cualquiera puede comprar y revivir con un dispositivo de realidad virtual. En la película es memorable una escena donde un paralítico a través de una de estas cintas puede vivir la experiencia de encarnar a una persona que corre a lo largo de una playa. En la misma dirección encontramos una obra de Kazuhiko Hachiya, *Inter DisCommunication Machina*, la obra es un equipo que intercambia puntos de vista entre dos personas a través de un par de cascos y un sistema inalámbrico de circuito cerrado de video. Los cascos están equipados con un visor y una cámara en la frente conectados entre sí de modo tal que quien trae el casco sólo ve lo que registra la cámara de la otra persona.

⁶⁷ “Tocar las imágenes por medio del ordenador, significa, cambiando las imágenes, cambiar cualitativamente de imaginario. No se trata sólo de añadir o yuxtaponer nuevas imágenes a las existentes, se trata de integrar el movimiento de un imaginario específico, orgánicamente unido a la historia de la representación figurativa, sus posiciones, sus avatares y sus crisis, en otro tipo de imaginario, unido a un orden visivo completamente diferente: el orden numérico, sus dispositivos y sus procedimientos” RENAUD, Alain . *Comprender la imagen hoy: Nuevas*

Volvemos así sobre la pregunta que nos hacíamos respecto a los roles, ¿son estas máscaras pseudoidentidades que encubren como disfraces una identidad verdadera?, o, ¿son por el contrario la clave de “lo que soy”, o “quisiera ser”, bajo el semblante de un artificio? Nos topamos pues ante una ambigüedad desconcertante pues no sabemos de qué lado se encuentra el engaño:

[...] Se debe introducir la elemental distinción lacaniana entre proyección-identificación imaginaria e identificación simbólica. La definición más concisa de identificación simbólica es que consiste en asumir una máscara que es más real y comprometedora que el rostro que está detrás de ella (según la noción de Lacan de que la apariencia humana es la apariencia de la apariencia misma: un engaño imaginario, simplemente presento una imagen errónea de mí mismo, mientras que en el engaño simbólico, presento una imagen verdadera y espero que sea tomada como una mentira) [...] El personaje de la realidad virtual ofrece así un caso de engaño imaginario en la medida en que externaliza-manifiesta una imagen errónea de mí mismo, y un engaño simbólico en la medida en que ilustra la verdad sobre mí mismo con el aspecto de un juego⁶⁸.

En el entorno virtual, cuando la presencia se ha hecho espectral, la distinción entre un *otro* “real” y un *otro* simulado empieza a perder consistencia. El simulacro tiende a conmutarse con lo real para presentarse finalmente como un modelo de la misma categoría. Baste, como muestra, darle una ojeada a la tendencia contemporánea en el cine, donde los personajes ficticios de los videojuegos o los comics, son llevados a las pantallas por actores de carne y hueso, o bien se mezclan con ellos.

Pero quizá sea con el sexo telefónico que encontremos un prototipo de cómo esa espectralidad de la presencia del *otro* revela esa dimensión intersubjetiva señalada por Lacan. Y de paso también, nos sirve para evidenciar el papel determinante que cumple la fantasía en esa relación.

En este sentido es pertinente citar el trabajo de Alluquere Rosanne Stone al respecto. En *The War of Desire and Technology*⁶⁹, la autora se enfoca en los efectos que tienen en la relación intersubjetiva los medios que en términos de ancho de banda son considerados como estrechos o insuficientes, llamados así porque a través de éstos no se transmite mucha de la información del semblante del *otro* que si se transmite a partir de la relación cara a cara. El efecto de este ancho de banda estrecho, de acuerdo a Stone, es que la imaginación y la fantasía se ven potenciadas,

imágenes, nuevo régimen de lo visible, nuevo imaginario. En: *Videoculturas de fin de siglo*. V.V.A.A. Madrid: Cátedra, 1990. p.18.

⁶⁸ ZIZEK, Slavoj. *El acoso de las fantasías*. México: Siglo veintiuno, 1999. p.159.

⁶⁹ STONE, Alluquere Rosanne. *The War of Desire and Technology*. London: Ed. MIT Press, 2001. p.93-97.

porque a partir de una sola imagen espectral del *otro* (la voz telefónica como signo desencarnado y por lo tanto flotante), pueden generarse una serie de complejas fantasías. Interpretándolo psicoanalíticamente, el deseo nace de la falta, es decir, tomando ventaja de la incompletud de la imagen del *otro*, se moviliza una tensión erótica al completarla con una imagen idealizada de éste. De esta manera, partiendo de la voz como imagen espectral, los amantes se construyen un objeto de deseo con todos los atributos de la presencia física, esto es, una imagen del *otro* completa y completada por el deseo*. El sexo telefónico revela así el proceso de construcción del *otro* -en medios que implican un fuerte componente de virtualización- a través de la fantasía del *yo*.

Teniendo en cuenta que la relación con el *otro* es fantaseada en gran medida, ésta deja de ser por lo tanto necesariamente opositiva y racionalista. Acaso, enfrentar la alteridad ya no pase allí por la forzosa renuncia a la satisfacción y la consecuente sublimación, que yacían en el corazón de la ilusión freudiana para lidiar esa *otredad* monstruosa. La virtualización del *otro* parece impugnar la premisa sartreana que satanizaba la alteridad. El infierno son los *otros* pero también el cielo. La producción fantasmática del *otro* a través de su simulacro ha terminado por reblandecer esa condición de alteridad dura presente en otros contextos: “Ya no se trata de matarlo, de devorarlo, de seducirlo, de rivalizar con él, de amarlo o de odiarlo; se trata fundamentalmente de producirlo. Ya no es un objeto de pasión, es un objeto de producción”⁷⁰.

¿Hay alguien ahí?

“Una vez que alguien trate de seducir a un robot (confundiéndole con un ser humano), nuestra visión de las máquinas cambiará para siempre”
Sherry Turkle

* Hay que hacer notar que a pesar de que estos medios todavía son de ancho de banda estrecho, y todavía es pobre el volumen de información que se intercambia en los encuentros con respecto a los que se realizan cara a cara, las comunicaciones sin embargo, gracias a esta gestión deseante del *otro*, suelen ser emocionalmente más intensas. Sin embargo, a pesar de la intensidad, éstas no suelen mantenerse por mucho tiempo, y los encuentros son casi siempre fugaces. En un estudio publicado en el año 1998 en la revista *American Psychologist* que examinaba el impacto social y psicológico de Internet, mostró que aunque la red era utilizada fundamentalmente para comunicarse, su uso extendido empobrecía las relaciones sociales con su círculo social próximo, lo que degeneraba en un incremento en depresión y una firme sensación de soledad (R. Kraut, M. Patterson, V. Lundmark, S. Kiesler, T. Mukhopadhyay y W. Scherlis. “Internet Paradox: A Social Technology that Reduces Social Involvement and Psychological Well-being?”. *American Psychologist*. 1998 Vol. 53 No.9 pag.1017-1031). Lo contradictorio de estos resultados, y particularmente del uso de estas teletecnologías como medio de comunicación, es que mientras nos acerca estrechamente al lejano como ya se anotaba, termina apartándonos del cercano.

⁷⁰ BAUDRILLARD, Jean. *El crimen perfecto*. Barcelona: Anagrama, 1996.

En 1996 es lanzado al mercado mundial el *Tamagoshi*, una especie de pequeña mascota digital que necesitaba que se le proporcionara amor y cuidado para que pudiera crecer y sobrevivir. La pasión que generó este inocente juguetito entre niños y adultos fue tal, que cuando estas mascotas fallecían muchas de estas personas llegaron a sumirse en auténticos estados de depresión. Con el fin de aliviar los sentimientos de culpa que generaba la idea de no haberle profesado los debidos cuidados, aparecieron cementerios virtuales para *tamagoshis*, donde alquilando una parcela de unos cuantos bytes su dueño podía enterrar a su ser querido, llorar sus culpas y elaborar su duelo. Este tipo de comportamientos produce cierto extrañamiento, y es que estas personas realmente actúan como si hubiera detrás de esas pequeñas pantallas alguien, una identidad real, aunque “realmente” se supiera que no se trata sino de silicio y un software bastante primario. En su libro *El segundo yo: las computadoras y el espíritu humano*, Sherry Turkle argumenta a través de la documentación de casos, cómo existe una tendencia en el hombre a antropomorfizar cualquier objeto que presente algún tipo de comportamiento inteligente. Instintivamente interactuamos con las computadoras tal como lo hacemos con los humanos, por eso no es de extrañar encontrar gente que llame a su computadora por un nombre y desarrolle un vínculo afectivo con ella.

En los encuentros virtuales por lo general se tiene en frente a avatares en vez de a cuerpos orgánicos. Gracias a este hecho, programas relativamente simples se han mostrado capaces de hacerse pasar y ser tratados como humanos, al convencer a sus interlocutores que estaban interactuando con otro miembro de su especie. En los mundos virtuales algunos de los avatares que moran allí no están acoplados o asociados a personas o “mentes reales”, y en cambio se encuentran conducidos por inteligencias artificiales comúnmente conocidas como bots (equivalente en software de un robot electromecánico). Estos bots son relativamente autónomos ya que pueden reaccionar al entorno y tomar decisiones tomando como referencia la evaluación que ellos mismos hacen de éste. Con estos logros en autonomía, la inteligencia artificial hace evidente la posibilidad, todavía impresionante para nosotros, de que exista algún tipo de conciencia que no esté soportada por un cuerpo, y que además pueda ser independiente de su creador. El nuevo *Tamagoshi plus* relanzado en 2004, por ejemplo, puede ya conversar y hacer citas románticas con otros *tamagoshis*, y eso sin una mediación necesaria de su propietario.

En un Chat o un MUD, perfectamente se puede uno topar entonces con estas entidades sintéticas, mantener conversaciones, intercambiar archivos o coquetear con ellos sin que uno

llegue a enterarse que no se está interactuando con una persona. Uno de los primeros casos de “engaño”, ya muy documentado, es el de Julia, un bot creado en la Universidad Carnegie-Mellon en 1998 por Michael Mauldin. Julia se pasea con libertad como una jugadora más por varios MUDs, y al mismo tiempo cuenta con una habilidad para conversar y un humor tan sarcástico -la revista *Wired* la describió como “una exbibliotecaria amante del jockey con cierto carácter”- que es capaz de hacer creer a cualquier jugador que es uno de ellos*.

Sin haber sido seducido por Julia, ELIZA o A.L.I.C.E – quizás las bots más célebres- Alain Turing a mediados del siglo XX ya había sucumbido al extrañamiento que produce esta *otredad* artificial. Como una respuesta a esa idea perturbadora de una presencia artificial, plantea lo que hoy conocemos como el test de Turing (aunque sería más preciso decir replanteó, porque el mismo test fue originalmente una respuesta para encontrar las diferencias entre hombres y mujeres). A *grosso modo* el test consiste en un juego hablado en el cual un juez debe interrogar, sin que pueda verlos, a una máquina y a una persona. El objetivo de este interrogador será encontrar cuál de las dos partes es realmente una máquina, y cuál un hombre, solamente basado en la calidad de las respuestas. La predicción de Turing es que, si una máquina puede engañar al juez entonces esta es inteligente. Sin lugar a dudas el “engaño” es allí posible, gracias a que la comunicación es mediada (sólo se limita a la escritura de preguntas y respuestas), y por lo tanto carece de los criterios ya citados, que comúnmente utilizamos para identificar al *otro*. Tal y como ocurre en los entornos virtuales generados por ordenador.

La inteligencia artificial introduce entonces, un componente de incertidumbre social en las comunicaciones mediadas, la duda fundamental de cómo saber que al otro lado se encuentra un “otro real” y no un simulacro artificial. Nos sirve de analogía *Blade Runner*, una película de ciencia ficción basada en el libro *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* de Philip K. Dick. En ella se presenta un escenario donde los androides (inteligencia artificial con forma humana) se han hecho indistinguibles de los seres humanos. Así, sin unos rasgos claros y distintos para establecer la identidad, el mundo de *Blade Runner* se encuentra obsesionado con el test de Turing. Decker, el héroe de la película, tiene como profesión distinguir y eliminar esas copias artificiales del hombre. Sin embargo en el transcurso de la historia, esta actitud persecutoria del protagonista da un giro dramático cuando se enamora de una de estas copias. El dilema moral al que se enfrenta el héroe es entonces, cómo tratar en adelante a una máquina que él mismo desea.

* Para ampliar el caso de *Julia* ver: TURKLE, Sherry. Op. Cit. p 110-118. O personalmente se puede interactuar con ella en: www.lazytd.com/lti/julia/

Muy probablemente nosotros también comenzaremos a encarar una situación en la que las relaciones de todo tipo no estén restringidas a la interacción con otra persona. En el entorno virtual, el *otro* puede o no ser una persona, y si lo es, puede o no presentarse de una forma que claramente reconozcamos como de un *ethos* humano. De igual manera, con la progresiva penetración social de estas tecnologías, las entidades no-humanas terminaran por entrar en nuestro circuito social.

Las tecnologías que exhiben inteligencia, nos fuerzan no sólo a replantear los criterios a través de los cuales nos representábamos nuestra identidad, sino también a repensar al *otro*: cuál es el estatuto del *otro* cuando este puede ser incluso programado; y cómo soy interpelado por esa alteridad artificial: cómo me diferencio de ese *otro* al que creía un semejante, qué me hace diferente de él.

Otro punto, es que las posibilidades relacionales comprendan también la eventualidad de una interacción con inteligencias artificiales, que hayan sido programadas o autorizadas por una persona para tomar decisiones y comportarse tal cual ésta lo haría. A este tipo de entidades se les suele llamar agentes artificiales, y se les define comúnmente como sistemas computacionales que se han implementado utilizando conceptos que aplicamos regularmente a los seres humanos como conocimientos, creencias, deseos y emociones. Un agente lleva a cabo tareas bien definidas a petición del usuario, que comprenden labores como buscar en Internet ciertos artículos, responder e-mails o encontrar el vuelo más barato de un lugar a otro en determinada fecha, como para citar algunos ejemplos. De esta forma el *yo* puede delegar a un *otro* artificial un aspecto de cualquier acción, mientras puede mantenerse haciendo otras cosas, o bien permanecer pasivo.

Lacan en el *Seminario VII* recurre a la figura del Coro en la tragedia griega para explicar el concepto de catarsis, y de paso introduce un elemento de interés para nuestro análisis. Allí señala, cómo es a través del Coro que se expresan las emociones de las que participa el público, el cual, además con beneplácito, acepta que por esta mediación, se le alivie del estrés psíquico que le representan emociones como la compasión o el temor generadas por el drama. La respuesta afectiva del público es, por lo tanto, exteriorizada y representada por el Coro; posibilidad que admite que hasta las emociones más íntimas puedan ser sustancialmente

externalizadas⁷¹. A esta particularidad planteada por Lacan en su interpretación sobre la esencia de la tragedia, Žizek le llama *interpasividad*, concepto que podría ser definido por lo demás como un modo de representación o mediación que implica transferir o delegar una acción o emoción a otra persona u objeto, que en consecuencia actúa en su lugar. En *El acoso de las fantasías*, Žizek retomaría este concepto de *interpasividad* precisamente en el marco de la discusión sobre el agenciamiento en las tecnologías digitales de representación. La tesis de Žizek es que los avatares en el ciberespacio, como sucedáneos del *yo*, pueden ser considerados como el nuevo objeto de la *interpasividad*. En el escenario de la simulación se materializa como en ningún otro la posibilidad de externalizar el *yo*. En clave lacaniana, es posible desplazar al *yo* fuera del sujeto dentro de un orden simbólico. Con lo cual, el orden simbólico actuaría o sentiría por y en lugar del sujeto. Los agentes inclusive intentan ser un sucedáneo cada vez más perfecto del *yo*, para eso monitorean sin pausa el comportamiento de una persona para llegar a emularla a la perfección, su ideal es replicarla fielmente.

A fuerza de localizar el agenciamiento por fuera del sujeto, los avatares terminan por desmentir a ese sujeto cartesiano central y al control. Aunque bien es cierto que puede interpretarse esta redefinición del agenciamiento, o como una pérdida de agenciamiento a través de una falta de integración entre estos múltiples aspectos del *yo*, en lo que significaría una alienación del sujeto a la máquina; o bien, como la emergencia de otro tipo de agenciamientos subjetivos.

Con todo, el desplazamiento del agenciamiento significa sin lugar a dudas correr un riesgo, que mi avatar, esa extensión de mi propio *yo*, pueda no pertenecerme ya, debido a que exteriorizado se hace vulnerable al control y manipulación externas. Con la posibilidad por ejemplo de que otra persona o agente artificial pueda someter y controlar mi avatar sin ni siquiera llegar a saberlo*, encaramos otra versión del miedo histérico a convertirse en el instrumento del *otro*. Un

⁷¹ “ [...] en una tragedia tenemos el Coro. ¿ Qué es el Coro? Se les dirá –*son ustedes*. O bien *no son ustedes*. Esta no es la cuestión. Se trata de medios y de medios emocionales. Diré –el Coro es la gente que se turba. Por lo tanto, piensen dos veces antes de decirse que sus emociones son lo que están en juego en esta purificación. Están en juego cuando, al final, no sólo ellas, sino otras muchas deben ser apaciguadas mediante algún artificio. Pero, sin embargo, no están directamente puestas en juego. No cabe duda de que están ahí y ustedes están ahí en carácter de materia disponible –pero también, por otro lado, en carácter de materia totalmente indiferente. Cuando están en el teatro por la noche, ustedes piensan en sus menudos asuntos, en la lapicera que perdieron durante el día , en el cheque que tendrán que firmar al día siguiente . Una sana disposición de la escena se hace cargo de vuestras emociones. De ellas se encarga el Coro. El comentario emocional es realizado“. LACAN, Jacques. *La ética del psicoanálisis*. Vol. VII, El seminario, 1959-1960. Buenos Aires: Paidós, 1995. p 303.

* Contradictoriamente es en la figura de entidades como los virus cibernéticos, autómatas invisibles e inmateriales, que reaparecen formas de la alteridad dura. Su capacidad de infectar la identidad, como quiera que pueden cambiarla radicalmente (pueden borrar o trastocar nuestros archivos, lo que significa eliminar nuestra memoria externalizada; o pueden apropiarse de cuentas de e-mail o páginas personales, esto es, de nuestros nombres).

caso paradigmático en este sentido, y que ya hace parte de la historia de Internet, fue consignado por el periodista Julian Dibbell⁷². En 1992 en un MUD llamado LambdaMOO, un empalagoso payaso llamado Mr Bungle hizo su aparición perpetrando un primer asalto sexual al personaje de una mujer llamada Legba. El rapto tuvo lugar gracias a un truco de programación conocido como la muñeca vudú, mediante el cual la víctima hace todo lo que se le ordena a la muñeca. De esta manera Mr. Bungle forzó no sólo a Legba, sino a varios jugadores a tener sexo contra su voluntad. Como reacción a este episodio, Legba hizo de inmediato pública su indignación en las listas de discusión. En aquel llamado reparador, Legba reproduce el discurso propio de una mujer violada, pidiendo para su victimario la “castración virtual”, como si la violación de su avatar fuese también la violación de su cuerpo orgánico (de ahí que utilice una figura corporal como la castración para expresar su deseo de venganza), cuando lo que realmente ocurrió fue un asalto textual.

Así pues, la coexistencia en estos nuevos ambientes sociales de personajes reales y artificiales, representados por avatares, ha dado lugar al surgimiento de una variedad de relaciones mediadas y posibilidades de interacción. Estas posibilidades incluyen desde simplemente dos personas interactuando, hasta una persona interactuando con un agente inteligente que representa a otra persona, o con una inteligencia puramente artificial que pasa por humana. De otro lado también, podemos presenciar a agentes interactuando directamente, bien sea bajo la conducción de una persona, o autónomamente. Estamos haciendo frente, por lo tanto, más que simplemente a diferentes formas de interacción, a todo un complejo escenario social donde confluyen relaciones que varían en los niveles de presencia del *otro*, en la posibilidad de certificación de su identidad, en la forma de su inteligencia, y en el grado de intensidad que involucran estos encuentros.

Muy al contrario de lo que acontece con medios como la televisión o el cine que reducen prácticamente a cero la posibilidad de interacción, las tecnologías de representación virtual como la realidad virtual inmersiva, los MUDs, Internet, las teleconferencias, los chats, los newsgroups y hasta los videojuegos, se han constituido en un auténtico laboratorio social en un medio que es animado por el *otro*.

La realidad tecnosocial que emerge allí contrasta con la visión yoista y solipsista, que toma como paradigma a las mónadas leibnizianas (una de las referencias filosóficas más manoseadas para

⁷² DIBBELL, Julian. “Una violación en el ciberespacio”. Revista El Paseante. Barcelona. No 27-28. p.52-57.

interpretar el ciberespacio). Según esta interpretación los participantes de este escenario social serían mónadas, que interactúan sólo con la máquina, y que ya no pueden comunicarse entre sí, porque una de las características precisamente de la mónada es, que “no tiene ventanas” que abrir al *otro**. Parafraseando a Spinoza, podría decirse más bien que la potencia de los avatares radica en estar bien conectado, en el sentido de lograr el encuentro con la mayor cantidad de *otros* virtuales. Pensemos, en particular, que Internet es un espacio donde todos pueden manifestarse, pero donde el poder está es en ser visto y escuchado. Una página por ejemplo tiene valor (al menos comercial) gracias al volumen de sus visitantes. Así, antes que el desafecto por el *otro*, más bien es un deseo de conexión el que anima el uso de estas tecnologías*.

No obstante es necesario tomar distancia crítica de los exaltados vaticinios, que al respecto preconizan algunos de los reconocidos cibergurús. Algunos de los cuales pontifican con entusiasmo sobre la pérdida de la individualidad en una suerte de mente colectiva o cerebro global*. Otros, como Negroponte, aseguran que nos relacionaremos no ya por diferencias (diferentes géneros, diferentes nacionalidades, diferentes culturas, etc.), sino por lo que tenemos en común (los gustos, las ideas, etc.); positividad aséptica que eliminaría sin duda cualquier rastro de *otredad*, de alteridad dura. Con todo, en nuestra necesidad de crear y mantener una relación con el *otro* es improbable que dejemos de identificarlo como una entidad diferenciada. Contrariamente a estas predicciones -salpicadas sin duda de ideología Nueva Era- en las que coordinadas como el género, la cultura, la edad o la raza no existirían, las primeras preguntas en los encuentros con el *otro* en los espacios virtuales de socialización, siguen siendo aún acerca de estas categorías identitarias, por muchos consideradas obsoletas en sus fantasías anti-identidad.

Ahora bien, en la medida que aumente la presencia social en los entornos simulados, asistiremos no sólo a una heterogénesis de estas categorías identitarias sino a la emergencia de más y nuevas pistas para predecir, identificar, e incluso construir la presencia del otro durante la interacción.

* Ver: Leibniz, G.W. *Tres textos metafísicos: Discurso de metafísica, monadología, principios de la naturaleza y de la gracia fundados en la razón*. Bogotá: Norma, 1992.

* Muy a pesar de los proselitistas de lo virtual que tras anunciar la desaparición del cuerpo confían también en la desaparición del *otro*. Como evidencia podemos así mismo considerar las estadísticas en aumento en cuanto al uso de Internet para lograr encuentros sexuales: el 60% de todas las visitas del Internet son de naturaleza sexual (encuesta en el 2000 MSNBC). El 89% de solicitudes sexuales de jóvenes fueron hechas o en los chats o por medio los servicios de mensajería instantánea *Messenger* (Pew Study reported in JAMA, 2001).

* Estas visiones de una unificación de los hombres en una comunidad ideal, posibles gracias a la capacidad de interconexión de estas tecnologías, son un tema recurrente en algunos pensadores de las nuevas tecnologías. Para ello toman referencias como la comunidad de las mentes de Leibniz, o la “noosfera” de Teilhard de Chardin en la que se ve una idea precursora de la red de pensamientos, información y comunicación que engloba al planeta; o la “fuerza divina” de McLuhan, por la cual la tecnología promete un Pentecostés de entendimiento y unidad universal.

Finalmente, la relación con el *otro*, a pesar incluso de la artificiosidad de sus representaciones y de la distancia con que se hace presente en el contexto virtual, no es aséptica. Por el contrario, esta relación sigue involucrando, más allá de la contemplación a través de las pantallas, una afectación mutua.

CONCLUSIONES: Las máquinas subjetivas

“El eclipse del tiempo interior [...] quiere decir que estamos
leyendo nuestra subjetividad en las cosas externas”.
Fredric Jameson, *Las semillas del tiempo*.

A lo largo del texto hemos sido testigos de cómo la inmersión en un nuevo contexto social, mediado por las nuevas tecnologías de representación, ha provocado una reflexión sobre la naturaleza de la identidad, a partir de la experimentación social que con ellas se ha dado.

Sin embargo, y a pesar de lo novedoso de las experiencias que aquí se consignaron, a estos fenómenos identitarios estrictamente no puede calificárseles en esencia como *sui generis*. Volviendo sobre el argumento rector de este trabajo, la ingerencia de las mediaciones tecnológicas en la composición de nuestros *yoes*, en la formulación de un sentido del *yo* y la identidad, siempre ha sido un factor determinante. En este sentido, y tal cual reza el Eclesiastés, no hay nada nuevo bajo el sol. Históricamente, tal cual se experimenta hoy a través de las consecuencias radicales de la virtualización, el hombre ha tomado forma bien sea por, o en contra del dispositivo tecnológico de su tiempo. Nos comprendemos en relación a las tecnologías de que nos valemos, y las narrativas que construimos entorno a ellas. Adoptando esta mirada pragmática sobre las tecnologías de representación digital -para eludir a su vez la retórica de la trascendencia presente en muchos discursos de la llamada cibercultura-, a lo largo del texto establecimos una pesquisa de ese componente material y práctico de la subjetividad.

Si la identidad exige supuestamente un cerrarse sobre sí, la virtualización del sujeto, en experiencias como la telepresencia, exige por su parte una apertura ontológica de éste. La posibilidad de estar presente en escenarios virtuales ¿tiene lugar adentro o afuera de mí?, ¿cuánto de mí está bajo mi control cuando soy agenciado a través de mis avatares? Empiezan a

plantearse de esta manera al entendimiento unos escenarios imposibles si seguimos pensando desde una concepción clásica de la identidad, desde la que sólo en tanto se dirige la mirada hacia el interior se encuentra el sustrato de ésta. Similarmente, casi toda la filosofía occidental, tal cual lo afirma Michel Serres, ha trabajado sólo tomando como referencia la preposición *dentro* para poder separar a un *yo* inmanente del mundo, a un exterior de un interior⁷³. Esta interpretación encarnada en la noción de sujeto también recorre la mayoría de las aproximaciones psicológicas al *yo* y la identidad, según las cuales éstos últimos son características de una mente individual. Incluso aquellas corrientes que niegan el *yo* estarían de acuerdo en que la cosa psíquica -las emociones por tomar sólo un ejemplo- pertenece exclusivamente al individuo. Este esencialismo psicológico es una herencia de la cultura occidental rastreable desde la concepción judeo-cristiana del alma, hasta Descartes y la psicología moderna con su presunción de estructuras y mecanismos psicológicos para comprender al hombre. Por el contrario, y desde el concepto de mediación desarrollado en la primera parte de este trabajo, se intentó cuestionar la creencia epistemológica de la mente como un espacio cerrado y autosuficiente, y de paso cualquier pretensión de localizar una identidad dentro de los límites de un individuo aislado⁷⁴.

En cada uno de los capítulos de la segunda parte, y recurriendo a ejemplos y casos documentados, se aspiró a mostrar el carácter paradójico de la identidad en el contexto de la virtualización, pues siendo ésta aparentemente lo más íntimo del sujeto podía soportarse en este contexto en lo más exterior. Las lógicas de fusión de los mundos simulados han debatido esas categorías dualistas sujeto-objeto, y nos han obligado a cuestionarnos si en verdad soy un sujeto anterior a las mediaciones, o si soy un objeto ante la evidencia de mis avatares. Gracias a estas lógicas, que estremecen los cimientos de la interpretación humanista del mundo que sostiene una división tajante entre sujeto y objeto, la estructura contenida de la identidad se ha hecho porosa a otras subjetividades.

⁷³ SERRES, Michel. *Atlas*. Op. Cit. p79.

⁷⁴ “Una de las motivaciones más profundas detrás de la así llamada errancia de la humanidad histórica, puede ser descubierta en el hecho de que los agentes de la era metafísica evidentemente se aproximaron a los entes con una falsa descripción. Dividen a los entes en subjetivos y objetivos, y colocan el alma, el yo y lo humano en un lado, y la cosa, el mecanismo y lo inhumano, en el otro. La aplicación práctica de esta distinción se llama dominación. En el curso del iluminismo tecnológico –que toma forma de facto por intermedio de la ingeniería mecánica y la prostética– se verifica que esta clasificación es insostenible porque atribuye al sujeto y al alma, tal como señala Günther, multitud de propiedades y capacidades que, de hecho, pertenecen al otro lado. Al mismo tiempo, niega a las cosas y materiales muchas propiedades que, como se advierte tras un examen atento, de hecho poseen. Corrigiendo de ambos lados estos errores tradicionales, surge una visión radicalmente nueva de los objetos culturales y naturales. Se comienza a entender que la “materia informada”, o el mecanismo superior, pueden funcionar parasubjetivamente, y cómo es esto posible”. Sloterdijk, Peter. “El hombre operable: Notas sobre el estado ético de la tecnología génica”. Op. Cit.

El cuerpo tampoco escaparía a estas consecuencias. El capítulo dedicado al cuerpo terminaba por descubrir cómo la exterioridad extrema de la máquina coincidía con la máxima intimidad del cuerpo en el dispositivo de la interfaz. Donde cuerpo y máquina establecen un circuito integrado que termina por estallar ese último esquema contenedor (interior-límite-exterior) representado por la piel como límite de la corporalidad. De tal modo, que el capítulo concluía preguntándose por los alcances del cuerpo, por el hasta dónde llega la extensión de un cuerpo, y en consecuencia cuál es la extensión del *yo*.

La distinción entre lo que soy *yo* y lo que no, no es entonces tan incuestionable como aparenta. Las tecnologías de representación virtual ponen en cuestión la imagen que ofrece la identidad clásica de un individuo con un cuerpo cohesionado ocupando unas coordenadas espacio-temporales precisas. ¿Es tan claro quién soy *yo*? ¿Son tan claras las fronteras? ¿Forman parte nuestros avatares virtuales de nuestra noción de *yo*? El biólogo Richard Dawkins acuñaba el concepto de "fenotipo extendido" para hacer referencia a esas dificultades de delimitar una barrera clara entre lo que hace parte, y lo que no, de un organismo. Según su argumento, algunos animales se sirven del entorno para potenciarse, o lo que es lo mismo, extienden su fenotipo. Cómo no esperar, por lo tanto, que a medida que los cuerpos vayan integrando tecnologías y organismos de naturaleza artificial, no se difuminen también los límites entre el *yo* y el *no-yo*.

Así pues, con la lectura de los dos últimos capítulos se evidenciaba la ansiedad cartesiana a la que nos enfrenta la imagería de los mundos virtuales. Esto es, la tensión que significa tratar de sustentar una identidad en una subjetividad interior, permanentemente puesta en duda como lo anotábamos, o en una completa objetividad, que fracasa también en un mundo edificado sobre fantasmagorías, y donde la presencia del *otro* no deja de ser espectral.

En este escenario de la virtualidad terminarían tomando cuerpo finalmente algunas de las intuiciones teóricas de Lacan. Bien podría hacerse un paralelo con la dimensión imaginaria que éste plantea, en donde el *yo* se confundiría con las imágenes hasta el punto de alcanzar su mismo estatuto⁷⁵. Así pues, el simulacro se convierte en el dispositivo de subjetivación que nos lleva a instalarnos al otro lado del espejo.

⁷⁵ "(Las imágenes) que una vez inscritas en el *yo*, una vez recibidas por el *yo*, van a convertirse en la sustancia del *yo*. Es decir que entre el *yo* y el mundo se extiende una única dimensión, una sola dimensión continua, sin partición

La imagen ante la que nos encontramos, ya no es por tanto la de un sujeto detrás de una pantalla en una supuesta realidad haciendo uso de una herramienta. Las tecnologías ahora forman un circuito integrado con el sujeto, que lo instala ya dentro y no afuera de la pantalla. Es por esto que resulta pertinente valerse de la figura de la máquina para pensar esta articulación con nuestras tecnologías, ya que ésta implica una complementariedad y una dependencia de elementos exteriores para su funcionamiento. Con lo que de paso se escapa también a esa clausura narcisista que mantiene a raya al sujeto de los objetos que produce*. Estas máquinas subjetivas se encontrarían entonces más allá de esa visión de la tecnología como herramienta, que sugería que el hombre controlaba un instrumento que sólo cumplía un papel pasivo. Una visión que suponía un sujeto *a priori*, encapsulado y distinto de la tecnología de que se valía, encarnación de la subjetividad cartesiana de un *yo* que controla unas herramientas neutrales al servicio exclusivo de sus fines. Por lo tanto, se planteó la necesidad de un concepto ampliado de subjetividad que comprendiera las confluencias entre lo psíquico, lo social y lo material con la tecnología. Una relación compleja que incluiría a la tecnología más allá de su estatuto de herramienta formando máquina con el hombre, y donde cada uno de los términos de la relación no podría ser pensado por fuera de ésta.

Y es precisamente debido al reconocimiento de la enorme capacidad de intervención de las tecnologías, incluso en nuestra identidad material como cuerpos, que se insiste en seguir proyectando un *yo* que pueda estar seguro y a salvo de estas intrusiones. En este sentido analizamos las fantasías de liberación del cuerpo que hoy pululan en la cibercultura, con su retórica de la liberación del *yo* de las ataduras del cuerpo, y su sentido idealizado de una subjetividad desencarnada desde la que se intenta fundar una noción de identidad fluida e indiferenciada. Retomando la herencia de una tradición filosófica que va desde Platón a Descartes, desentrañábamos cómo la cibercultura ha devaluado lo material con el fin de crear una noción de sujeto idealizada*. Sucumbir luego a esta retórica de la desencarnación sería sin

alguna, sin ruptura, que llamamos: dimensión imaginaria”. Nasio, Juan David. *La mirada en el psicoanálisis*. Barcelona: Gedisa, 1994. p.27.

* Deleuze en su versión del maquinismo propone el concepto de *filum maquinico* como una forma de borrar las fronteras entre lo natural y lo artificial. Sin embargo, las máquinas esquizofrénicas deleuzianas apuntan a un maquinismo colectivo sin una unidad delimitada, desde las que a mi parecer no puede pensarse un concepto de identidad como tal. Para ampliar el concepto de *filum maquinico* ver: DELEUZE, Gilles. *El Anti-Edipo*. Op. Cit. p396.

* Con este tipo de interpretaciones parece evidenciarse al mismo tiempo, que más que en alguna tecnología en específico, la cibercultura se ha fundamentado en ciertas ideas arquetípicas de la cultura occidental.

duda perder de vista las formas en que el contexto –el entorno virtual- (re)corporaliza el cuerpo para así ensamblarlo a él.

Sin duda resulta difícil no rendirse al flirteo de la interpretación anti-identidad de tonos deconstruccionistas, con su positividad virtual donde todo se puede y todo vale, y donde ni el cuerpo, ni el espacio, ni el *otro* representan una limitante para jugar al libre juego de las identidades; en lo que representa una concepción narcisista de la subjetividad cimentada sobre una negación radical de los límites. En definitiva, esas promesas de liberarse de la cárcel identitaria y de destruir los viejos códigos de representación, no terminan sino asimilando el concepto de identidad en una idealización ingenua de la pluralidad y la diferencia, que realmente lo que hace es entorpecer la comprensión de estas nuevas narrativas del *yo*, al dejar de lado aquella dimensión práctica donde el sujeto y el contexto tecnológico se encuentran.

Inclusive, de lo que muchos de estos discursos exaltados de la virtualidad prometen emanciparnos, de un *yo* unificado e idéntico a sí mismo, es una realidad que difícilmente se puede sostenerse. Porque toda subjetividad –como argumentamos en este trabajo– es inseparable de unas condiciones materiales de producción. De modo que la promesa de conversión del ser humano al “ser digital” –bautizo necesario para hacer al sujeto apto a este “nuevo mundo”– enmascara un fuerte componente ascético, desde el que se clama por una renuncia, puesto que la vetusta identidad haría parte de la realidad a la que hay que renunciar para acceder al mundo simulado.

Quizás no estemos empezando a habitar un escenario perverso donde la identidad sin una consistencia clara no sea más que un juego. Un mundo donde se puede ser quien se quiera, en contraste a aquel fragmentado en el cual hay que obedecer las expectativas del otro, la ley paterna que impone una identidad. El sueño de un mundo donde finalmente reclamar la ilusión infantil de un poder creativo mágico, donde se pueda jugar a ser dios. Por el contrario, si la subjetividad asoma como más fluida en el entorno virtual, ello se debe sólo a la conmoción de la identidad como una instancia homogénea y coherente, operada como vimos gracias a otras formas de representación. Estos modos de representación que nos están exponiendo a otro vocabulario para representar los códigos identitarios, lo que realmente ponen en evidencia es la inestabilidad y la incertidumbre que genera la posibilidad técnica de asumir subjetivamente diferentes posiciones o identidades simultáneas, para una noción de identidad que se adjudicaba un *yo* o agente central al control del individuo. En el capítulo final examinábamos,

por ejemplo, la posibilidad de que un individuo pudiera ser agenciado a través de entidades virtuales que incluían a avatares y agentes artificiales, en lo que representa una oportunidad para construirse un ensamblaje de caracteres, para ser usados como vehículos de expresión de una identidad distribuida.

El desafío de lo virtual está planteado entonces a partir de una heterogénesis de los códigos de identidad, no de una tal identidad formateada. Ni siquiera nuestros simulacros artificiales parecieran escapar de los códigos identitarios*. Ya pensábamos qué consecuencias traía consigo relacionarse con *otros* artificiales que pasaran por semejantes.

Finalmente, y a pesar de que para algunos se trate sólo de un juego, no es descabellado preguntarnos, quiénes somos cuando nos interpretamos a través de una identidad técnicamente gestionada, y si aquellos avatares son parte intrínseca de nosotros o no. De alguna manera, al menos, encontramos perturbadoras nuestras representaciones como avatares, aquel reflejo de nosotros mismos que nos devuelven las pantallas. A esa inquietante extrañeza producida por la amenaza de percibir el debilitamiento de las fronteras aparentemente precisas del *yo*, Freud la denominó lo ominoso (*Das Unheimliche**). En definitiva, la angustiosa repetición de lo semejante, la reproducción de sí mismo que encarnan nuestros dobles digitales⁷⁶, nos instala de cara a esa extraña intuición de que hay algo artificioso en el corazón de la identidad.

* Al respecto es contundente la memorable imagen de la película *Blade Runner*, donde la replicante rompe en llanto al descubrir que sus recuerdos más íntimos, que salvaguardaban su certeza de ser un humano, le han sido implantados por un programador.

* Un concepto difícil de traducir con exactitud, que en otras traducciones lo acercan a lo siniestro, sospechoso, o extraño.

⁷⁶ Freud examinaría diferentes casos de lo ominoso, entre ellas las impresiones producidas por los autómatas, las figuras de cera y los dobles. En estos últimos es la repetición de lo igual la que juega como factor desencadenante del sentimiento de inquietante extrañeza. “[...] El carácter de lo ominoso solo puede estribar en que el doble es una formación oriunda de las épocas primordiales del alma ya superadas, que en aquel tiempo poseyó sin duda un sentido más benigno. El doble ha devenido una figura terrorífica del mismo modo como los dioses, tras la ruina de su religión, se convierten en demonios” Freud, Sigmund. *Obras completas*. Lo ominoso, tomo XVII. Buenos Aires: Amorrortu Editores, 1978. p 236.

BIBLIOGRAFÍA

ARISTÓTELES. Política. Madrid: Gredos, 1994. 184p.

BARLOW, John Perry. Vender vino sin botellas: la economía de la mente en la red global. En: Revista El Paseante. Barcelona. No 27-28. (2000); p.10-22.

BAUDRILLARD, Jean. Cultura y simulacro. Barcelona: Kairós, 1984. 124p.

-----, El crimen perfecto. Barcelona: Anagrama, 1996. 164p.

-----, Videosfera y sujeto fractal. En: V.V.A.A. Videoculturas de fin de siglo. Madrid: Cátedra, 1989. 117p.

BERKELEY, George. Tratado sobre los principios del conocimiento humano. Madrid: Alianza editorial, 1992. 193p.

BIOCCA, Francis. The Cyborg's Dilemma: Progressive Embodiment in Virtual Enviroments. En: <http://www.ascusc.org/jcmc/vol3/issue2/biocca2.html>

Fecha de consulta: Julio 8 de 2004

BURKE, J. y Ornstein, R. Del hacha al chip. Barcelona: Planeta, 2001. 410p.

BUTTLER, Judith. Cuerpos que importan. Buenos Aires: Paidós, 2002. 208p.

DELEUZE, Gilles. Foucault. Buenos Aires: Paidós, 1987. 220p.

DELEUZE, Gilles. GUATTARI, Felix. Antiedipo. Barcelona: Paidós, 1985. 428p.

DERY, Mark. Velocidad de escape. Madrid: Siruela, 1998. 397p.

DESCARTES, René. Discurso del Método. Madrid: Alfaguara, 1981. 242p.

DIBBELL, Julian. Una violación en el ciberespacio. En: Revista El Paseante. Barcelona. No 27-28. (2000); p.52-57.

DREYFUS, Hubert. Fabricar una mente versus modelar el cerebro: la inteligencia artificial se divide de nuevo. En: GRAUBARD, S. El Nuevo debate sobre la inteligencia artificial. Madrid: Gedisa, 1993. 361p.

ECHEVERRÍA, Javier. Los Señores del Aire: Telépolis y el Tercer Entorno. Barcelona: Ediciones Destino, 1999. 492p.

-----, Telépolis. Madrid: Destino, 1994. 210p.

ENTWISTLE, Joanne. El cuerpo y la moda. Barcelona: Paidós, 2002. 309p.

FOUCAULTT, Michel. Hermenéutica del sujeto. La Plata: Altamira, 1996. 243p.

-----, Historia de la sexualidad. Tomo I: La voluntad de saber. México: Siglo Veintiuno, 1977. 194p.

-----, Los espacios otros. (Conferencia pronunciada en el Centre d'Études architecturales el 14 de marzo de 1967). En: Revista Astrágalo. Traducción al español por Luis Gayo Pérez Bueno. Madrid. No. 7 (Sep. 1967); p. 36-52.

-----, Tecnologías del yo: verdad, individuo y poder. Buenos Aires: Paidós, 1990. 180p.

-----, Vigilar y castigar. México: Siglo Veintiuno, 1984. 314p.

FREUD, Sigmund. Obras completas. Buenos Aires: Amorrortu, 1978.

-----, Algunas consecuencias psíquicas de la diferencia anatómica entre los sexos. Buenos Aires: Amorrortu, 1978. Tomo XIX.

-----, Construcciones en el análisis. Buenos Aires: Amorrortu, 1978. Tomo XXIII.

-----, El mundo interior. Buenos Aires: Amorrortu, 1978. Tomo XXIII.

-----, El porvenir de una ilusión. Buenos Aires: Amorrortu, 1978. Tomo XXI.

-----, El yo y el ello. Buenos Aires: Amorrortu, 1978. Tomo XIX.

-----, Lo ominoso. Buenos Aires: Amorrortu, 1978. Tomo XVII.

FULLER, Mary and Jenkins. Nintendo and new world travel writing. En: http://www.stanford.edu/class/history34q/readings/Cyberspace/FullerJenkins_Nintendo.html. Fecha de consulta: Marzo 8 de 2004.

GENET, Jean. Las criadas. Buenos Aires: Alianza, 1983. 95p.

GERGEN, Kenneth. El Yo Saturado. Barcelona: Paidós, 1997. 370p.

GOOLISHIAN, Harold y Anderson, Marlene. Narrativa y self. Algunos dilemas posmodernos de la psicoterapia. En: SCHNITMAN, Dora. Nuevos paradigmas, cultura y subjetividad. Buenos Aires: Paidós, 1994. 304p.

GRINBERG, L., GRINBERG, R. Identidad y cambio. Barcelona: Paidós, 1993. 298p.

GUATTARI, Félix. Caosmosis. Buenos Aires: Manantial, 1996.

HARAWAY, Donna. Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza. Madrid: Cátedra, 1995. 370p.

HARTMANN, Heinz. La psicología del yo y el problema de la adaptación. Buenos Aires: Paidós, 1987. 267p.

HEIDEGGER, Martin. La pregunta por la técnica. En: -----, Conferencias y artículos. Barcelona: Serbal, 1994. 328p.

HUME, David. Tratado de la naturaleza humana. Madrid: Orbis, 1984. 314p.

KERCKHOVE, Derrick de. La piel de la cultura, Barcelona: Gedisa, 1999.

KROKER, Arthur y Marilouise. Body Invaders. Canada: Macmillan education, 1988. 275p.

LACAN, Jacques. Seminario Las formaciones del inconsciente. Buenos Aires: Paidós, 1999. 332p.

- , Seminario La ética del psicoanálisis 1959-1960. Buenos Aires: Paidós, 1995. 268p.
- LAQUEAR, Thomas. La construcción del sexo. Madrid: Cátedra, 1994. 296p.
- LEIBNIZ, G.W. Tres textos metafísicos: Discurso de metafísica, monadología, principios de la naturaleza y de la gracia fundados en la razón. Bogotá: Norma, 1992. 301p.
- LEVY, Pierre. ¿Qué es lo virtual? Barcelona: Paidós, 1999. 141p.
- MANOVICH, Lev. Estética de los mundos virtuales. En: Revista El Paseante. Barcelona. No 27-28. (2000); p.92-99.
- , From the externalization of the psyche to the implantation of technology. En: <http://www.artbrain.org/journal2/manovich.html>. Fecha de consulta: Julio 28 de 2004.
- MCLUHAN, Marshall. La Galaxia Gutenberg: Génesis del Homo Typographicus. Madrid: Aguilar, 1969. 364p.
- MUMFORD, Lewis. Técnica y civilización. Madrid: Alianza, 1971. 253p.
- NASIO, Juan David. La mirada en el psicoanálisis. Barcelona: Gedisa, 1994. 233p.
- NIETZSCHE, Friedrich. De los que desprecian el cuerpo. En: -----Así habló Zaratustra, Madrid: Edimat libros, 2000. 343p.
- ONG, Walter. Oralidad y escritura. México: Fondo de Cultura Económica, 1987. 277p.
- PLATÓN. Diálogos III, Fedro. Madrid: Gredos, 1962. 380p.
- , Diálogos VI, Las leyes. Madrid: Gredos, 1962. 311p.
- , Górgias. Buenos Aires: Eudeba, 1967. 288p.
- QUEAU, Philippe. Lo Virtual. Madrid: Paidós, 1983. 279p.
- SACKS, Oliver. La dama desencarnada. En: -----, El hombre que confundió a su mujer con un sombrero. Barcelona: Muchnik Editores, 1987. 300p.
- SCHILDER, Paul. Imagen y apariencia del cuerpo humano. Buenos Aires: Paidós, 1958. 298p.
- SERRES, Michel. Atlas. Madrid: Cátedra, 1995. 266p.
- SLOTERDIJK, Peter. El hombre operable: Notas sobre el estado ético de la tecnología génica. Conferencia del 19 de mayo de 2000, Universidad de Harvard, EE UU. Traducción al español por Fernando La Valle. En: <http://www.otrocampo.com>. Fecha de consulta: Septiembre 18 de 2004.
- SPINOZA, Baruch. Ética. Madrid: Sarpe, 1984. 295p.
- STERLING, Bruce (compilador). Mirrorshades: una antología cyberpunk. Madrid: Siruela, 1998. 312p.
- STIEGLER, Bernard. Leroi-Gourhan. Lo inorgánico organizado (Traducción: Jairo Montoya). En: Les cahiers de médiologie. Pourquoi des médiologues? No.6 (Jul-Sep. 1988); p. 33-45.

STONE, Allucquère Rosanne. Cross-dressing psychiatrist. En: -----The war of desire and technology at the close of the mechanical age. New York: MIT Press 2001. 288p.

TURKLE, Sherry. El segundo yo: las computadoras y el espíritu humano. Buenos Aires: Galápagos, 1984. 304p.

-----, La Vida en la pantalla. Buenos Aires: Paidós, 1997. 414p.

VARELA, Francisco, De cuerpo presente: Las ciencias cognitivas y la experiencia humana. Barcelona: Gedisa, 1992. 277p.

-----, El yo emergente. En: BROCKMAN, John. La tercera cultura. Barcelona: Tusquets, 1996. 390p.

VYGOTSKY, Lev. Pensamiento y lenguaje. Barcelona: Paidós, 1979. 415p.

WINKLER, John. Las coacciones del deseo. Buenos Aires: Manatí, 1994. 247p.

Zizek, Slavoj. *El acoso de las fantasías*. México: Siglo veintiuno, 1999. 310p.

-----, The cyberspace real: cyberspace between perversion and trauma. En: www.wapol.org/news/e-texts/zizek01.htm. Fecha de consulta: Mayo 2 de 2004.

Carlos barreneche
barrenechej@epm.net.co