

## *Cuerpo virtual. Avatares de la digitalidad*

Víctor J. Krebs

Pontificia Universidad Católica del Perú

vkrebs@pucp.edu.pe

### Resumen

a partir de la fantasía transhumanista de superar la mortalidad con su concepción dualista del ser humano, que imagina la eventual superación de toda nuestra corporalidad, nos preguntamos sobre el lugar del cuerpo en la nueva realidad forjada desde una ideología dataísta y una tecnología digital. ¿Cuál será el destino de nuestra concepción del ser humano en la era posthumana?

**Palabras clave:** transhumanismo, cuerpo, tecnología digital, posthumanismo

## *Virtual Body. Vicissitudes of the Digital*

### Abstract

Starting from the transhumanist phantasy of overcoming mortality, together with its dualistic conception of the human being, that imagines the eventual overcoming of the bodily, we inquire into the place of the body in the new reality forged within the dataistic ideology and digital technology. What will our conception of human being be in the post-human era?

**Key Words:** Transhumanism, Body, Digital Technology, Post-humanism

## Preludio

### La ideología del transhumanismo

El transhumanismo es un movimiento cultural o una filosofía, para la cual el futuro de nuestra especie consiste en su liberación del cuerpo y la superación de la muerte. Gracias a la tecnología digital, supone el transhumanismo, los estados mentales de una persona -así su conciencia, su memoria y todas sus experiencias- podrán transferirse -como datos- a una plataforma virtual, a la famosa “Nube”, donde vivirá eternamente. En el futuro transhumanista, el ser humano se hará inmortal.

El transhumanismo frecuentemente se confunde con el posthumanismo, pero no son lo mismo. Podríamos decir que el transhumanismo es una versión de lo posthumano, pero que hay otras versiones muy distintas, incluso algunas que rechazan, por ejemplo, el antropocentrismo de la visión transhumana. Para Rosi Braidotti (2013),<sup>1</sup> quien junto a Donna Haraway<sup>2</sup>, Katherine Hayles,<sup>3</sup> y Francesca Ferrando (2019),<sup>4</sup> están entre los representantes actualmente más relevantes de lo posthumano, el posthumanismo es mejor entendido no como una posición -como lo es el transhumanismo-, sino como una condición de crisis, donde es menester cuestionar nuestros más profundos presupuestos y reconcebir lo humano a la luz de su transformación por las tecnologías digitales. Es necesario preguntarnos -sobre todo desde más allá de la estrecha visión antropocéntrica del humanismo- lo que esa transformación significa para nuestra propia especie y su sentido en el universo.

Detrás del transhumanismo hay una fe religiosa, una creencia en la inmortalidad como destino del ser humano, así como una ideología que ve en la tecnología digital el medio para lograrla. Yuval Harari la llama “el dataísmo” y observa que para este

el universo consiste en flujos de datos, y [...] el valor de cualquier fenómeno o entidad está determinado por su contribución al procesamiento de datos [su información]. El dataísmo señala que las mismas leyes matemáticas se aplican tanto a los algoritmos bioquímicos como a los electrónicos.<sup>5</sup>

---

<sup>1</sup> Rosi Braidotti: *Lo posthumano*, Barcelona, Gedisa, (2013) 2015.

<sup>2</sup> Donna Haraway: *Simios, cyborgs y mujeres: la reinención de la naturaleza*, Madrid, Cátedra, (1985) 1995.

<sup>3</sup> Katherine Hayles: *How we became post-human*, Georgetown University, 1999.

<sup>4</sup> Francesca Ferrando: *Philosophical Posthumanism*, London, Bloomsbury, 2019.

<sup>5</sup> Yuval Harari: *Homo Deus: Breve historia del mañana*, Barcelona, Penguin Random House, 2016, p. 400.

La equiparación de lo natural con lo digital, de la biología con la electrónica que propone el dataísmo es fortalecida, por supuesto, por los impresionantes desarrollos tecnológicos y, en particular, por el poder que hemos adquirido de convertirlo todo a códigos binarios. Y es que el poder de digitalizar el mundo, nos permite de esa manera transferirlo a un espacio virtual, dejando atrás la vida terrena con sus limitaciones e imperfección y reubicándonos, sujetos humanos, en la eternidad del Internet.

En esta fantasía el yo no es más (o no es otra cosa) que la mente y esta, por otro lado (y *pace Descartes*), es algo completamente natural. Es decir, como cualquier otra cosa en el universo, el yo consiste de una cantidad medible de datos. Ni metafísico ni espiritual sino matemático e informático, codificado y transferido a un soporte virtual el yo se hace inmortal. Así, el poder mesiánico de la tecnología digital logra la victoria sobre la muerte y cumple la promesa de la juventud eterna.

El tema que quisiera abordar a partir de este prelude sobre la posthumanidad, la preocupación de fondo en esta reflexión, es el cuerpo. Mientras que en esta visión transhumanista, radicalmente dualista de mente y cuerpo, el cuerpo es dispensable para el ser humano. La pregunta en torno a la cual quisiera explorar seis reflexiones en lo que sigue, es cuál es el lugar del cuerpo, de la corporalidad, de la materia viva en esta fantasía de poder recrear el mundo tecnológicamente y con ello lograr vencer a la mortalidad. ¿No será una equivocación (una contradicción o una ironía o una paradoja) pensar que el cuerpo es dispensable, que la materia como tal no es intrínseca al yo sino convertible, sin residuo, a los datos con los que poblamos digitalmente el creciente mundo virtual? ¿No será esta ‘equivocación’, tal vez, un síntoma de nuestra consuetudinaria negación o desconocimiento de nuestra condición mortal? Por otro lado, ¿no será acaso precisamente la imperfección y opacidad de la carne que tanto buscamos eliminar, la mortalidad, lo que nos hace humanos y que, al renegar de ella estamos confirmando que, efectivamente, como lo decía Stanley Cavell “lo más humano es negar lo humano”. Si “la coherencia en la contradicción”, como decía Derrida, “expresa la fuerza de un deseo”<sup>6</sup>, entonces nuestra coherencia en esta auto-negación da fe de la fuerza de un deseo que se manifiesta en nuestras ansias de eternidad y en la fantasía transhumana, ¿Cómo se va forjando

---

<sup>6</sup> Jacques Derrida: *La estructura, el signo, y el juego en el discurso de las ciencias humanas*, Barcelona, Ánthropos, Barcelona, (1967) 1989, p. 384.

nuestra relación con el cuerpo en esta nueva realidad y cuál será su destino dentro de una ideología dataísta y una tecnología digital?

Presento en lo que sigue, a modo de viñetas, cinco consideraciones que pueden ser útiles para ir marcando espacios en nuestra interpretación de la revolución digital y la condición posthumana, que puedan acercarnos a lo que se está gestando, y a las formas en que empezamos a re concebirnos.

## 1. Ausencia de aura

Walter Benjamin acusó a principios del siglo pasado una diferencia entre la obra de arte y su reproducción técnica. "Incluso la reproducción más perfecta de una obra de arte", escribía, "adolece de un elemento: su presencia en el tiempo y el espacio, su existencia única en el lugar donde se encuentra". La reproducción mecánica "separa el objeto [técnicamente] reproducido del dominio de la tradición",<sup>7</sup> borrando así la huella que carga de su presencia empírica y el barniz de su temporalidad. Esa "tradición" espacio-temporal le otorga al objeto de arte una profundidad estética que promete algo que nunca se termina de descifrar, una insondabilidad última a la que Benjamin le da el nombre de "aura". La obra de arte, entonces, pierde el aura en su reproducción técnica.

Análoga diferencia a la que media entre la obra de arte y su reproducción técnica, media también entre las imágenes digitales que nos rodean a diario en nuestras pantallas y las imágenes que aparecen aleatoria e impredeciblemente en nuestra conciencia cuando dormimos. Compárese, si no, el impacto de la imagen de un ser querido que aparece en un sueño, con la imagen de ese mismo ser querido que aparece inesperadamente en la pantalla -tal vez como resultado de un algoritmo que nos trae de vuelta, aleatoriamente, imágenes de nuestro pasado. Aun cuando el impacto e inclusive la intensidad afectiva que despierte y las asociaciones de memoria que provoque la imagen sobre la pantalla sean tan grandes como las que despierta la imagen del sueño, la imagen tecnológica adolece de esa numinosidad, pierde su aura. La diferencia está en el origen de cada una. La generación de la imagen onírica ocurre desde las profundidades de nuestra conciencia, por lo que su aparición nos compromete íntimamente, al cargarla con un peso psíquico ausente en la imagen técnica, cuyo origen es un mero algoritmo digital, ajeno a nuestra conciencia.

---

<sup>7</sup> Walter Benjamin: *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, Caracas, El Estilete, 2015, p. 33.

Pero es justamente sustrayéndole justamente aquello que la hace única y singular, su pertenencia a un espacio y su existencia particular en el tiempo, que la reproducción técnica es capaz de producir “una pluralidad de copias por una existencia única”.<sup>8</sup> La reproducción digital también reemplaza a la existencia única de una imagen con una pluralidad, sustrayéndole justamente de su proveniencia al interior de la propia conciencia. Y son estas imágenes, desprovistas de aura que ahora pululan en nuestra cultura digital que poco a poco va perdiendo noción de lo único y su materia aureática.

La ausencia del aura es, pues, una característica común en nuestra experiencia cotidiana en el siglo XXI, pero que Wittgenstein ya acusaba a mediados del siglo pasado, cuando declaró que la cultura en ese tiempo se le hacía “como envuelta en un celofán barato, apartada de todo lo importante”. En nuestros días, la continua exposición a productos artificiales comienza a minar ciertos poderes de discernimiento sin los que se va aplanando la experiencia. La continua interacción con voces digitales en lugar de voces humanas, por ejemplo, comienzan a hacernos sordos a la profundidad que la voz humana le confiere a la experiencia. Y en general, la continua interacción con máquinas en lugar de seres humanos afecta la forma como empezamos a tratarnos y relacionarnos con los demás, cada vez menos sensibles a la presencia física del otro, incapaces de navegar la complejidad de las relaciones personales con naturalidad. En general, nos vamos insensibilizando no solo a la vitalidad de la naturaleza sino también a la humanidad del otro.

## 2. Densidad existencial

Todos sabemos, en algún nivel de nuestra conciencia, que la virtualización de la experiencia implica un cierto aplanamiento de la densidad existencial de las cosas. En un episodio de la exitosa serie de ciencia ficción, *Black Mirror*, “San Junipero”, donde efectivamente es posible ya transferir a personas digitalmente a un mundo virtual donde gozan su juventud para siempre, hay una aceptación tácita del apocamiento que ocurre al ingresar en la dicha de la inmortalidad virtual. A pesar de su extremo realismo, por ejemplo, se hace evidente que, a pesar de la perfecta

---

<sup>8</sup> *Ibid.*, p. 38.

reproducción digital del mundo, la experiencia en ese paraíso es siempre “meramente” virtual, carente de las dimensiones más profundas de la vida. De ahí quizás la nostalgia e incluso cierta melancolía, que acecha al idílico balneario costero de San Junipero, y se expresa, por ejemplo, en el hecho de que los cigarrillos ahí no tengan ningún sabor, o en los peregrinajes licenciosos de los habitantes del pueblo al Quagmire, un sórdido club nocturno, templo de promiscuidad y perversión donde van quienes, como dicen, “están desesperados por *sentir* algo.”

Pero ¿cómo podríamos caracterizar esa diferencia entre la corporalidad empírica y la encarnación virtual en el ciberespacio? ¿Qué distingue a la sensación de encarnación física y la sensación de corporalidad virtual? ¿Qué pasa con el cuerpo en nuestra experiencia virtual y qué consecuencias puede tener nuestro comercio diario con el mundo virtual para nuestra relación con el cuerpo?

Merleau-Ponty habla de un sentido vivido de las cosas, un diálogo permanente que ocurre entre el cuerpo y el mundo, un hablarse y responder el uno al otro. Pero es justamente ese diálogo lo que cesa en cuanto dejamos el cuerpo atrás al entrar a lo virtual. Incluso si con nuestros lentes especiales de 3D tenemos efectivamente la sensación de movernos en un espacio virtual, esa experiencia está siempre marcada por una impresión subconsciente de la irrealidad de lo que estamos viviendo ahí. Y cuando nos quitamos los auriculares y nuestro cuerpo toma el mando nuevamente -no importa cuán satisfactoria o convincente haya sido la experiencia-la recordamos como algo secundario, hueco o falso, con la misma conciencia, tal vez, que a veces tenemos cuando soñamos, de no estar realmente ahí.

Pero es también verdad que -ya sea que estemos sentados frente a una pantalla, es decir, inmersos en un mundo virtual, o frente al océano en la playa, inmersos en el mundo natural- el cuerpo siempre está afectando e impactando cómo estamos viendo, cómo estamos experimentando el mundo. El cuerpo, el afecto y la apercepción están íntimamente entrelazados, de modo que nuestras vidas pensantes y nuestras vidas afectivas están indisolublemente unidas, aun cuando sea en el espacio virtual.

Es innegable, sin embargo, que lo digital provoca efectivamente una disociación del cuerpo y fomenta una suerte de conciencia incorpórea. Pero esa liberación del espacio y el tiempo, esa realidad virtual no puede desconectarnos de nuestro ser encarnado, y no tiene por qué hacernos sordos y ciegos a las propias micropercepciones sensibles, ni reducir toda la experiencia a las macropercepciones de representación, a la comprensión intelectual. Esta

complejización o diversificación de la experiencia que implica la experiencia virtual puede servir para afirmar el cuerpo más que a reprimirlo.

Quizás no sea la solución a esta deficiencia en la experiencia virtual diseñar algoritmos cada vez más complejos para que la “sensación” digito-virtual sea más real y para que se reproduzca la realidad de manera más exacta y convincente. Quizás la solución sea más bien volver a conectarse a la opacidad del cuerpo y su decadencia desde la misma experiencia virtual, hacerla un nuevo medio para su reflexión, en lugar de una forma de huirle. No es que no haya cuerpo en el espacio virtual; más bien este es un espacio etéreo donde el cuerpo mismo da lugar a un cuerpo inmaterial mediante el cual podemos aprender a engarzarnos en la existencia mortal y reconocer la implacable realidad de la pérdida incluso en nuestra vida digital.

Dicen que los psicópatas viven una desconexión del sentimiento que les da una sensación de enajenamiento con su experiencia que los puede llevar a acciones extremas cuyo propósito es, precisamente, *sentir* algo. Glen Mazis (2002) observa cómo los asesinos seriales perpetran sus crímenes porque “sienten una gran distancia de su experiencia, como si la estuviesen observando desde fuera”:

Al matar, llegan a sentir los sentimientos de los demás: el horror y el dolor de las víctimas que se vuelven tan palpables, tan cargados, que pueden saltar la brecha que han erigido protegiéndose de los demás ... [A]quí hay una [...] sensación de que falta algo, algo que intentan recuperar desesperadamente.<sup>9</sup>

La notable popularidad que gozan los deportes extremos en estos días, podría ser un síntoma de una similar desconexión o sensación de insuficiencia existencial en la cultura, (tal vez no precisamente causada pero sí) exacerbada por nuestra vida digital. Quizás el desenfreno y agresividad que pareciera ir en aumento en todas partes - los tiroteos masivos, la violencia callejera en muchos centros urbanos alrededor del mundo- sea una manera inconsciente de compensar una vida en la que estamos sufriendo, sin conciencia, la falta de algo esencial de lo que nos hemos desconectado. Igual que los habitantes de San Junipero, pareciera ser que nosotros también estamos desesperados por sentir algo. Pareceríamos aun tener que encontrar una manera de forjar una conciencia desde el cuerpo -a pesar de la vida virtual, por medio de ella- para que en vez de la inconciencia y violencia que se manifiesta ahora se canalice por caminos más creativos.

---

<sup>9</sup> Glen A. Mazis: *Earthbodies. Rediscovering our Planetary Senses*, Albany, SUNY Press, 2002, p. 15.

### 3. Cuerpo digital

Las limitaciones del mundo virtual frente a nuestra experiencia empírica se detectan a todo nivel una vez que virtualidad y actualidad se empiezan a fundir. En otro episodio de Black Mirror, “Be Right Back”, la protagonista, Martha, recibe el cuerpo clonado de su novio, Ash, programado para actuar exactamente como la persona original, y descubre en el clon precisamente una deficiencia parecida a la que afecta a la imagen digitalizada. En un momento de tensión extrema en la relación de Martha con ese clon de su pareja, ella se da cuenta de su falta de espontaneidad, su incapacidad de actuar impredeciblemente, más allá de los parámetros normales de comportamiento que se han extraído del registro digital de la vida de Ash. Los algoritmos con los que se reproduce la conciencia e incluso el cuerpo de Ash provienen de la huella digital que ha dejado en vida en la que se ha registrado todo lo que hizo y dijo, pero no pueden registrar la espontaneidad de la que surgieron todos sus actos y sus palabras. Ash digitalizado está constituido por todo lo que compuso en la vida real a Ash, pero sin una pizca de la vitalidad de la que surge.

N. Katherine Hayles<sup>10</sup> distingue entre la codificación conceptual de algo -a lo que llama su inscripción- de su actualización en algo concreto y material, y observa que la encarnación no es susceptible de ser reducido a una esencia o algoritmo. Hay algo en la encarnación que se aprende desde un lugar inaccesible a la teoría o el discurso, el involucra un modo de conocimiento que difiere de aquel que se deriva de la cogitación. El Ash clonado carece de la profundidad o impredecibilidad del verdadero Ash porque los algoritmos que regulan al clon no están anclados, como si lo están los algoritmos biológicos de su original, en la dimensión no representable de las fuerzas vitales que lo animaban en vida.

Lo que somos no es solo esa parte de nosotros que ya ha sucedido sino, más intrínsecamente, la vitalidad espontánea que permanece detrás de lo real, en lo más profundo de la materia. El enigma de cada persona se encuentra en su propia virtualidad, en ese potencial de vida constituido por todas las fuerzas que la sostienen, desde su pasado histórico y genético, que aún no han adquirido ninguna actualidad y respaldan la vida que ella vive, como su origen insondable. La representación que se ha digitalizado solo repite lo mismo, no logra capturar aquello de lo que puede surgir lo nuevo.

---

<sup>10</sup> Véase en: *How we became post-human*, Georgetown University, 1999.



Pero es esa mirada meramente retrospectiva, como explica James Bridle, la que pareciera definir la realidad regida por la mentalidad dataísta, desde la que solo se pueden repetir los mismos patrones que han sido registrados, sin dejar lugar para la emergencia de la novedad de la encarnación:

Lo que se recopila como datos se modela como están las cosas, y luego se proyecta hacia adelante, con el supuesto implícito de que las cosas no cambiarán radicalmente ni divergirán de las experiencias anteriores. De esta manera, la computación no solo gobierna nuestras acciones en el presente, sino que construye el futuro que mejor se adecúa a sus parámetros.<sup>11</sup>

En el algoritmo que resulta de la huella digital de Ash, se pierde por completo el juego de la diferencia que, en la persona viva, siempre respalda la (ilusión de una) identidad estable. La persona que somos en las redes, la identidad que forjamos a través de la pantalla, en la medida en que permanece como un sedimento en el mundo virtual, una actualización digitalizada, se libera de su fuente viva; sublima la experiencia corporal en información desnuda. Lo que queda en el algoritmo digital, a diferencia del biológico, es apenas el trueno que le sigue al relámpago.

#### 4. Porvenir virtual

Es importante también observar que -más allá de la violencia que puede desencadenar- la realidad virtual también nos está cambiando la manera de pensar y vivir en el mundo. Para empezar, nos obliga a re-concebir la relación entre lo virtual y lo real, y en particular entre nuestra vida digital y nuestra vida física. En otras palabras, nos obliga a revisar las cosas que empiezan a poblar nuestro mundo, no solo nuevas entidades (hologramas, objetos virtuales, gifs) sino nuevas dimensiones (3D, Mundo virtual) fenómenos (skyping, chatting, etc.)

Más allá de los cambios ontológicos recién mencionados, también se está reconstituyendo la subjetividad, el propio yo y su experiencia, redefiniendo nuestra identidad. Andrew Murphie explica:

---

<sup>11</sup> James Bridle: *New Dark Age. Technology and the End of the Future*, London, Verso, 2018, p. 44.

reconfigurando las relaciones entre [...] lo que percibimos y lo que sentimos [...] sacando a la luz la posibilidad de que estas relaciones estén sujetas a cambios, y que diferentes máquinas sociales, diferentes aparatos conceptuales puedan permitir tener diferentes cuerpos, diferentes almas<sup>12</sup>

Podemos ver un ejemplo dramático de como la virtualidad efectivamente puede transformar lo que concebimos como (nuestra) alma y cuerpo, en el reciente episodio de *Black Mirror*, "Striking Vipers". En este relato, dos amigos cercanos de treinta y tantos años, practican un juego de realidad virtual, donde pueden habitar un cuerpo del sexo que elijan. Karl asume virtualmente el cuerpo de una mujer. En el juego, él / ella se descubre teniendo sentimientos eróticos por su amigo (también heterosexual), Danny, y eventualmente tienen sexo (virtual) juntos.

La experiencia es traumática; pero al mismo tiempo es transformadora para ambos. Karl no solo experimenta las sensaciones físicas particulares de un cuerpo femenino sin tener que someterse a una operación sexual, sino que ambos comienzan a tener sentimientos de lujuria, celos y deseo mutuo, que nunca habrían experimentado en la vida real y son inquietantes. e incompatibles con sus vidas reales. Al final, sin embargo, nos cuenta el episodio que terminan integrando su vida virtual en el videojuego a su vida cotidiana. Las nuevas dimensiones virtuales de sí mismos, que descubren inicialmente interrumpen sus vidas, pero eventualmente las expanden.

Para Nicholas Carr, autor de una de las críticas más populares de la explosión digital, las ganancias no justifican las grandes pérdidas que él describe en su bestseller *The Shallows*:

Nuestro uso creciente de la Red y otras tecnologías basadas en pantallas ha llevado al "desarrollo generalizado y sofisticado de habilidades visual-espaciales". Podemos, por ejemplo, rotar objetos en nuestras mentes mejor de lo que solíamos hacerlo. Pero nuestras "nuevas fortalezas en la inteligencia visual-espacial" van de la mano con un debilitamiento de nuestras capacidades para el tipo de "procesamiento profundo" que sustenta la "adquisición de conocimiento consciente, el análisis inductivo, el pensamiento crítico, la imaginación y la reflexión". [Carr citando a Patricia Greenfield (2009)]. La red nos está haciendo más inteligentes [...] solo si definimos la inteligencia según los propios estándares de la Red. [Pero] si

---

<sup>12</sup> Andrew Murphie: "Putting the Virtual Back into VR", *A Shock to thought. Expression after Deleuze y Guattari*, London, Routledge, 2002, p. 204.

pensamos en la profundidad de nuestros pensamientos en lugar de solo su velocidad, [...] tenemos que llegar a una conclusión diferente y considerablemente más oscura.<sup>13</sup>

Es cierto que la prisa que impone la vida digital nos impide el tipo de reflexión profunda a la que alude Carr, y que efectivamente ha sido uno de los más importantes recursos de la civilización. Pero resulta un poco miope asumir que la inteligencia puede medirse según los estándares de una humanidad pre-digital. Quizás sobreestimamos el valor de conceptos como "profundidad" (o incluso "verdad"), conceptos tan importantes para el análisis de Carr y encontramos inconcebibles circunstancias positivas en ausencia de ellos. Pero es verdad que a veces no acertamos en nuestro juicio del porvenir, precisamente porque necesitamos otros ojos para ver lo positivo y esos ojos los obtendremos en el proceso mismo sobre el cual Carr construye sus argumentos. Haríamos bien en tratar de ver estas nuevas circunstancias no como impedimentos y más como incentivos, recursos para encontrar nuevos espacios de significado que, en lugar de competir con los viejos valores, los amplíen y enriquezcan.

## 5. El Self(ie) y el yo

Consideremos para terminar el fenómeno del 'selfie'. Inversamente a la forma en que el retrato de Dorian Gray representaba su verdadero ser, deshecho por los efectos degenerativos del tiempo y el desenfreno social, nuestros selfies conservan un ser inmutable y estático, pero a la vez un ser posado y bien maquillado.

Lo digital nos immortaliza; expande la presencia del yo superando no solo su temporalidad sino también sus limitaciones geográficas, y finalmente facilitando su expresividad. Cada persona se convierte en una emisora, para todo el mundo, de sí misma, de los eventos de su vida, de las personas y los lugares que encuentra, actualizando cada día un diario personal que se le entrega al Internet. Una fuerte dosis de narcisismo alimenta la revolución digital.

En el mundo virtual, el "yo" se vuelve es centro indisputado de toda acción. La representación digital de un evento pasajero, a pesar de su insignificancia puede, potenciado así, inflar al yo, darle una sensación de importancia ontológica. El narcisismo común que explica la necesidad de tener amigos, ser conocido y querido, se transforman en una demanda insaciable: miles de amigos en Facebook o seguidores en Twitter e Instagram. En el mundo virtual una

---

<sup>13</sup> Nicholas Carr: *The Shallows. What the Internet is Doing to our Brains*, New York, Norton and Company, 2010, p. 141.

necesidad psicológica básica se troca en deseo voraz y el deseo humano de cercanía y conexión con los demás se vuelve una compulsión.

## 6. Más allá del “self(ie)”

El selfie puede verse como una metáfora precisa (y un síntoma) del narcisismo global que está arrasando el mundo, y que exige que todos den testimonio público y constante de sí mismos. La hiperrealización digital del yo estalla en una desmesura cultural titánica, de un orden completamente diferente a cualquier cosa que haya ocurrido hasta hoy. Lo digital nos tienta a suponer que lo que captura es el núcleo de quienes somos y, en medio de una creciente exigencia colectiva en la vida social y la epidemia de autoexpresión y exhibicionismo detrás del fenómeno del "Selfie", nos exige un registro permanente que condense quiénes somos en lo que representamos para los demás. Esta fiebre colectiva parece ser una revuelta contra la impermanencia, un deseo de capturar la vida y salvarla del peligro de extinción.

El fenómeno del "Selfie" puede funcionar como una imagen cansada y repetitiva, un simulacro vacío, que infla al yo de manera negativa. Los selfies, efectivamente, nos dan la ilusión de un yo inmutable. Pero, ¿no ofrece lo digital también una forma de revertir esa ecuación? ¿Qué pasa si en su repetición estática y estéril, nos expone, en cambio, al vacío deslumbrante que está en el centro de toda representación? Y ¿qué pasa si la unidad subyacente del yo resulta ser meramente un producto de nuestra imaginación? David Hume escribió ya en el siglo XVIII:

[...] when I enter most intimately into what I call myself, I always stumble on some particular perception or other [...] I never can catch myself at any time without a perception, and never can observe anything but the perception. [...] If any one upon serious and un-prejudic'd reflexion, thinks he has a different notion of himself, I must confess I can reason no longer with him.<sup>14</sup>

De hecho, no somos más que una corriente continua, un flujo, una colección fluida de diferentes percepciones que simplemente pasan. En palabras de Hume, nuevamente:

---

<sup>14</sup> David Hume: *A Treatise of Human Nature*, (Book I, part 4, section VI), Clarendon Press. Oxford University, 2001, p. 134.

[these perceptions] are nothing but a bundle or collection of different perceptions, which succeed each other with an inconceivable rapidity, and are in a perpetual flux and movement. [...] there [is no] single power of the soul, which remains unalterably the same [...] There is properly no simplicity in it at one time [...] whatever natural propension we may have to imagine that simplicity...<sup>15</sup>

La identidad, como asentaría Deleuze en su prefacio de *Difference and Repetition*, no es más que “un efecto óptico” producido por “el juego más profundo de diferencia y repetición”. La identidad no es más que la fugaz visión producida por el juego de agua y luz sobre la superficie del río al que no pudimos ingresar dos veces.

Pero ¿qué tal si este amor narcisista que se manifiesta en el fenómeno de las selfies, este impulso constante de representación, esta necesidad de registrar cada momento, busca secretamente volver a ese juego y a esa energía dinámica oculta detrás de toda representación? Es decir, busca superar la representación, irónicamente, a través de la sobresaturación de las representaciones. En su obsesiva necesidad de capturar al yo, una y otra vez en cada nueva situación que encuentra, se puede vislumbrar el juego de diferencias que se encuentra detrás de cada nueva representación y que produce la ilusión de identidad. En otras palabras, la repetición ciega repetitiva de la misma imagen de nosotros mismos, en cada instancia también diferente podría abrirnos -como en una suerte de epifanía- a sus dimensiones aun informes.

La obra de Cindy Sherman, la famosa fotógrafa norteamericana, conocida por sus retratos de sí misma en diferentes contextos, como diversos personajes, concentrándose en la luz y la expresión del rostro, últimamente en su proyecto “Selfie”, en el que distorsiona la imagen de sí misma de formas nuevas y sorprendentes, pasando por innumerables opciones estéticas con cada nueva variación de su rostro. Aunque no sea su intención producir ninguna experiencia o reflexión acerca de la identidad personal, nuestra visión o percepción puede experimentar una cierta ruptura, por la repetición que, como cuando repetimos una palabra pierde su sentido, le va quitando al rostro su adhesión a una misma identidad, por ejemplo.

Visto desde esta perspectiva, esa repetición obsesiva se convierte en un nuevo medio de exploración, en el descubrimiento de las diferencias que subyacen y emergen con cada aparente identidad. Cada selfie finalmente

---

<sup>15</sup> *Ibidem.*

muestra que, sin importar cuántas fotos publique de mí mismo, nunca seré completamente esta representación, ni esa representación, ni ninguna otra. En la constante repetición de lo mismo, nos encontramos con diferencias móviles, no representables, posibilidades informes, es decir la dimensión negativa de la identidad. “Todas las identidades son solo simuladas”<sup>16</sup>, proclama Deleuze.

Nada es más afirmativo para el yo que su representación constante; nada más ensordecedor que las imágenes constantes de uno mismo. Sin embargo, el impulso contenido en el selfie parece estar orientado también a la conexión con las fuerzas dinámicas, innombrables y plurales -lo que Deleuze llama los diferenciales-, de donde emerge la conciencia. En la raíz o ancla de toda representación nos encontramos libres de toda representación. El internet, ciego a las razas, géneros, edades nos permite presentarnos tras tantas máscaras como queramos sin necesariamente ser ninguna, y al mismo tiempo siendo todas ellas. El yo se enmascara y se desenmascara, y queda suspendido entre una imagen y la siguiente en un limbo solo posible en el espacio virtual de internet. Si pelamos la cebolla de nuestra identidad digital, lo que nos queda es el abismal bostezo del que emerge el yo.

Desde esta perspectiva lo digital podría estar develándonos, ayudándonos a descubrir la ausencia de fundamento detrás de toda identidad, lo que la mente oriental, en la Sagrada Sabiduría de *Sunyata*, identifica como el “vacío” detrás de toda representación. La repetición incansable de selfies, el cambio constante de representación hace visible el implacable movimiento del tiempo, que torna toda presencia en efímera representación, conectándonos así con la pérdida y dándonos conciencia de la mortalidad.

### Coda: *Pharmakon*

La tecnología es lo que los griegos llamaban un *Pharmakon*, es decir, al mismo tiempo, remedio y veneno. Mientras que lo digital en su proliferación de imágenes puede invitarnos a encontrarnos con la identidad sin fundamento, liberándonos de la representación y enfrentándonos con nuestra desnuda vitalidad, también hace lo contrario, proporcionándonos los medios para rechazarla, desplazándola y sustituyéndolo por algo estable, seguro, totalmente representable en el registro digital. En el trabajo de esta paradoja, en el ejercicio de mantener la dialéctica en movimiento, podríamos empezar a pensar en una farmacología digital.

---

<sup>16</sup> Gilles Deleuze: *Diferencia y repetición*, Buenos Aires, Amorrortu, 2009, pp. 15-16.