

LAS TECNOPATOLOGÍAS DEL YO: EL CUERPO INCAUTADO (O ¿QUIÉN C... ES CUMBIO?)

Guillermo Goycochea¹

U.N.S.

Mecanismos de ilusión, todo el mundo, nena, es impostor...

G. Cerati

Pareciera que la hipótesis de Baudrillard que sostiene que ya no existe sistema alguno de objetos a partir del éxtasis de la comunicación, (al menos, cabe decirlo, objetos como hechos, sustancias, realidad o valores de uso evidentes) ya no nos provoca ningún tipo de desilusión ni preocupación al respecto. Pero, si nos trasladamos al segundo término tácito de esta presunción, ocurre que tampoco cabe posibilidad de que existiera algún tipo de subjetividad.

Cuando los objetos han orbitado tanto tiempo alrededor del eje inmanencia/trascendencia o interior/exterior, nivélese esto a sujeto/dios o casa/computadora, se nos impone una "lógica fantasmática", un sistema cerrado de imágenes o espectralidades de esos objetos, que incluiría, como contraparte, una "lógica social" diferente, una política de los borramientos y espectralidad del sujeto también (al menos como ha sido pensado hasta ahora). Quiero decir: que todo esto (los objetos, los sujetos, las lógicas, etc.) "existe" no cabe la menor duda, y también quiero decir que *esto* ahora "existe" de otra manera: como una especie de supresión por borramiento, por disolución, al modo de un fuera-de-foco o un zoom; en fin, como su misma exageración, como desaparición.

Hemos cambiado el espejo de nuestra re-flexión por las pantallas de nuestra absorción, y en esta nueva escenografía nos debatimos sobre qué o quién está en escena. Toda nuestra interioridad proyectiva doméstica puede aparentemente ser accesada, como una ventana eternamente abierta, en cualquier momento por una telepresencia vía MSM, por fotologs, Facebook o My Space. Nuestro espacio-tiempo privado ha perdido su valor y su sentido, y con él, el espacio público. Las escenas de la vida diaria y los grandes decorados para la escena de la historia ahora se montan, una sobre otra, en el mismo abarrotado escenario: las pantallas;

¹ guiyog@gmail.com

con lo que los gastos del capital político y social se equiparan con los desgastes simbólicos de nuestra vida íntima.

¿Qué ha quedado de la escena y del espejo? Solo la obscenidad de la pantalla.

No hay reflejo ni trascendencia de espejos, ni un espacio para el montaje o tránsito de nuestras máscaras (*personae*). La escena arcaica ha sido reemplazada por una superficie de inmanencia donde resbalan suave y silenciosamente los nuevos códigos de la información mass-mediática, y nosotros.

Todo el sistema de objetos a nuestro alrededor, conocido también como **mundo**, y nuestro **cuerpo** han devenido pantallas: ¿pasaremos a ser fantasmas de nosotros mismos? Aquí aparece otra cruel pregunta: ¿Qué pasa con el deseo en esta época? Con un Narciso en duelo, sin cuerpo, que ya no puede proyectarse en sus objetos concretos y deseados, con afectos y modos de representar neutralizándose en el vacío, con fantasías de pérdida y desgaste, no es muy difícil apurar una hipótesis: el lugar del deseo es hoy el de un insaciable ansia de control, de dominio y de mando cuya metáfora más precisa puede plantearse a través del "control remoto" (el mando a distancia) o el mismísimo mouse; en ellos hay tanta libertad como determinación.

No hay nada que brinde esa sensación de poderío y mando absoluto tan *a mano* como una computadora. Ella depende de ese sujeto-pantalla para comenzar a "existir": la tecla del power off-on. Luego de este paso creador se desnuda la cuestión fundamental: **comprobar que ese sujeto está comunicado con el objeto que cree que domina**. Esa ha sido la prueba de una presencia subjetiva frente a una perpetua conexión ininterrumpida: "ahora podes estar *conectado* las 24hs", dice el spot publicitario.

Este orbitar alrededor de la pantalla nos impone una modificación en la preparación de la escena doméstica, en cuanto al eje relacional subjetividad-pantalla: todo debe comunicarse, interconectarse entre sí, en una especie de solidaridad objetiva y sofisticadamente tecnificada, ordenada para un mejor aprovechamiento del tiempo (¿?), y debemos permanecer *en contacto*, y actualizados con información de los demás sujetos-pantallas (¿fantasmas?) y sus redes relacionales. Así nos descubrimos perfecta y absolutamente aislados entre los tele-mandos de nuestras pantallas, entre *periféricos*, en un trono de autonomía, de poder infinito, de total y completa soberanía, en un espacio remoto, hasta de nosotros mismos: así **devenimos interfaz**.

Pero todo parece apuntar a que, llegados a este punto crítico, no deberíamos desesperar, ya que la informática nos ha ofrecido su bien más preciado: la interacción persona-ordenador, o cuerpo-máquina electrónica y digital en la que surge nuestra nueva subjetividad.

Como somos orbitados cada vez más por máquinas electrónicas-digitales y, a su vez, la tecnología que las produce no detiene nunca su evolutiva huída hacia adelante, algunos cibersicólogos han creído descubrir una nueva patología o disfunción, a través de una serie de síntomas que se derivan de la imposibilidad de los sujetos para adaptarse a esa orbitación incesante. Frente a esto, surge como respuesta la interacción persona-ordenador. Toda una nueva disciplina parece estar naciendo en función del estudio de los modos de optimización de la interrelación e intercambio (¿simbólico?) entre las personas con sus pc, laptops o sistemas de pantallas. Se trata de que este intercambio sea placentero, rápido, sencillo, eficaz, pero que por sobre todo que procure suprimir todo sentimiento de frustración, para que la tarea de aquellos que viven de sus intercambios con sus pc, laptops o pantallas, se haga cada vez más óptima y más productiva.

En el fondo, de lo que se trata es de pensar en la posibilidad de *comunicación* humano-máquina en que se anuden la psicología cognitiva, las teorías lingüísticas, algunas ciencias sociales y la informática. El problema y el riesgo de esta fáustica tarea de ingeniería y de diseño radica en su (im)posibilidad de establecer con claridad [y distinción] quién diseña y quién programa a quién. Es en esta **interfaz**¹ donde se juega el último avatar de lo humano. La interfaz es así una suerte de prótesis, artefacto o extensión (Mc. Luhan) que nos "acercaría" al goce de una instrumentalidad. Sin embargo, irónica y fatalmente, nuestra existencia se juega, de hecho, en nuestro devenir-periférico (más de nuestras pc), o, en otras palabras, en devenir-interfaz también nosotros mismos.

Cabe agregar que independencia y poderío que suponen estos nuevos dispositivos de sujeción no es tal. El precio que se paga por mantenerse como interfaz en estas cápsulas de aislamiento en estos tiempos tiene nombre: el **upgrade**, y sobre todo, una serie de consecuencias que vale la pena considerar.

El *upgrade* como imperativo tecnológico

Que el capitalismo desarrollado dentro del paradigma de la mecánica, haya elaborado certeras técnicas muy efectivas de producción, adecuadas a sus

necesidades, de conjuntos de cuerpos dóciles, útiles y desechables a su debido momento, ya ha sido denunciado, puesto en cuestión y pensado inmejorablemente por Foucault. Sin embargo, no parece ocurrir lo mismo con lo que nos acontece en pleno desenvolvimiento de la sociedad digitalizada actual. Pareciera que los cambios y mutaciones que se producen sobre los cuerpos y las subjetividades fueran mucho más radicales que las del capitalismo industrial y mecánico, y sin embargo hay un silencio atroz alrededor de estas *nuevas tecnologías del yo*.

Supresión del espacio, comprensión del tiempo, acercamiento de las distancias, prolongación de la vida (en sentido técnico), procesamiento de datos (incluida la genética) y la creciente búsqueda de la última alquimia posible: la hibridación del cuerpo y la subjetividad con materiales inertes. Y hasta hoy sólo se alza la voz "moral" contra la futura manipulación genética, dejando de lado todas las consecuencias concretas, digo aquí-ahora, de lo que **toca**, en todo esto al cuerpo y a la subjetividad. Traducido y con ánimo de inquietar al pensamiento, quiero decir: en el entrecruzamiento de biología e informática se está jugando nuestro destino, que ha adquirido tal complejidad que el aurático discurso médico-moralizante, junto con el discurso del bioético, no alcanzan ni a mejorar ni a comprender en su totalidad. Para poder dudar del omnipresente discurso científico y su desmedido e inhumano optimismo tecnológico, y para poder cuestionarlo, sólo nos queda a mano el discurso foucaultiano del **biopoder**.

Una de las denuncias hechas por Foucault es que el desarrollo de las Ciencias Sociales y Humanas contribuyó enormemente en el conocimiento sobre el hombre que tuvo la sociedad capitalista industrial. Con este saber acumulado y estratificado, más las dinámicas del poder cada vez más sutiles y eficaces, se reemplazan los brutales métodos de la esclavitud: "De esta manera, las sociedades industriales desarrollaron toda una serie de dispositivos destinados a modelar los cuerpos y las subjetividades de sus ciudadanos." (Sibila, 2005: 30)

Con el desarrollo y aplicación de técnicas disciplinarias se fue configurando un cuerpo dócil y útil para el paradigma capitalista mecánico. Este paradigma era alimentado por los cuerpos producidos por instituciones como escuelas, asilos, hospitales, prisiones o las fábricas. En estas instituciones se promovían la vigilancia y el castigo como formas de la domesticación y de la docilidad de los cuerpos, ejerciendo técnicas de control directamente sobre la vida socio-cultural,

sobre los cuerpos y sobre la subjetividad para poder administrarlos una vez domesticados: éste es el pragmatismo del biopoder.

Cabe señalar, nuevamente, que esta denuncia cabe dentro del paradigma del capitalismo mecanicista, que hoy está obsoleto y se ve superado por nuevas tecnologías del biopoder electrónico-digital: "Alejados de la lógica mecánica e insertos en el nuevo régimen digital, los cuerpos contemporáneos se presentan como sistemas de procesamiento de datos, códigos, perfiles cifrados, bancos de información." (Sibila 2005: 14)

El *biopoder* contemporáneo se estructura sobre los parámetros de la cría y la domesticación de los cuerpos, recortándose en el horizonte metafórico de lo maquínico, pero no de lo maquínico mecánico, sino de lo electrónico y lo digital. Es lo electrónico-digital lo que determina las nuevas formas de producción de subjetividad, en la traza de dispositivo de producción basado en un modelo metafórico se impone sobre el cuerpo biológico imponiendo sobre él una imagen de fragilidad en la cual queda subsumido al poder de una tecnología que se arroga el derecho a corregirlo (en su debilidad e imperfección) y aumentarlo (en su potencia de ser).

Una de estas tecnologías de puesta a punto, que nos permite trazar una analogía estable con la pc, es la que se define en la escala fatal del *upgrade*.

El *upgrade* no es más que la actualización y reemplazo de programas, de hardware o software por nuevas versiones del mismo producto mejorado y actualizado: puede hacer una modificación leve, corregir pequeños defectos, mejorar un efecto visual o implicar un reemplazo completo del programa previo por otro con mayor grado de eficacia. Suelen encontrarse en forma de "paquetes" o "parches" y el ejemplo más común es el antivirus, que requieren sus continuos "service packs" casi con una periodicidad diaria.

En la analogía supuesta: diariamente, cuando encendemos alguna pantalla de información, accedemos, ávidos (como adictos abstinentes), a nuestro propio upgrade. La tiranía de la información se nos incorporó y su peso y acumulación des-configuraron a nuestro cuerpo en diversas e impredecibles formas de representación de la propia subjetividad.

El cuerpo expropiado: entre avatares, iconos y buddies

Mucho camino hemos desandado desde el antiguo "nickname" o apodo web, ya no nos alcanza con un nombre de fantasía, ahora necesitamos la imagen: emoticones, buddies y avatares serán nuestros representantes en la red.

Un **avatar** es, en el marco cultural del milenarismo hinduismo, la encarnación de un dios casi siempre en algún hombre, pero se cree que esto ocurre en animales también. El término sánscrito dice *avatara*, y esto significa: "el que desciende". Según esta tradición, es el dios Vishnú quien más avatares ha tenido en este mundo, aunque han descendido incontables avatares a lo largo de la historia y han tomado diversas formas: de pez, de tortuga, de jabalí, el rey Rama, Krishna, Buda, un león, Zoroastro y hasta Jesús.

En los foros de la web un avatar es una imagen que asume cualquier persona para que se lo pueda identificar (¿?). Esta re-presentación suele ser, generalmente, alguna imagen humana que identifica al usuario en cada sitio que este navega con asiduidad. Por lo general los avatares son muy utilizados en los foros de discusión o en los juegos de rol.

Como fácilmente podemos notar, de lo que se trata es de crearnos (y creernos) un reemplazo virtual, con una apariencia similar o totalmente diferente a la nuestra, que nos permita interactuar con y desde nuestra pc o laptop de manera similar a como lo haríamos con otra persona. Luego de un mapeo sobre nuestra conformación psíquica, emocional y epistémica, se podrá establecer un plano cognitivo para poder diseñar así el avatar que nos re-presente. El avatar "traducirá" nuestras emociones, deseos y gestos al lenguaje informático, para que nuestra máquina pueda "interpretarlos-nos"; y podemos atenuar el caudal de estas "interpretaciones" emotivas, para que no desborden, con solo un clic.

Los avatares son de diseño muy fácil para cualquier usuario. Se puede elegir ropa, accesorios de moda, color de pelo, piel, ojos, dimensiones del cuerpo, joyas, gafas, expresiones de la cara, etc., etc., hasta el infinito. Se puede ser fashion, gótico, dark, visual vampire, em@, cyberpunks o lo que se quiera ser en el mundo virtual; o, en otras palabras, cómo queremos que nos vean.

Aseguran los usuarios que el avatar les permite interactuar de manera más agradable, entretenida y fácil, ya que representados por éste pueden cambiar de sexo, aspecto, edad, y estética trascendiendo las fronteras de su propio y concreto cuerpo, amplificándolo hacia el ciberespacio.

Sobre los **íconos**, la palabra griega que lo nombra es *εἰκών* (*eikon*) y significa tanto imagen, como figura, pintura o retrato. En informática el icono es un

pequeño pictograma² que se utiliza para representar y acceder a diferentes archivos, programas, juegos, carpetas, sistemas operativos o de memoria, periféricos, etc.

El icono siempre está en-lugar-de un programa, un comando, un archivo, etc., y hasta este lugar nos acerca actuando por asociación, a mayor o menor velocidad, según el grado de referencialidad que posea la imagen que está ocupando el lugar-de.

Hay diferentes escalas de iconicidad que variarán la velocidad de acercamiento a su referente "real", en virtud al poder de decodificación que posea el usuario. Existen iconos construidos con una imagen fotográfica, y parecen tener mayor grado de referencialidad hacia aquello a lo que representan, ya que la decodificación de esta imagen es casi inmediata, imperceptible, instantánea y hasta verosímil.

Los hay construidos en la pc por algún programa de dibujo o alteración y tratamiento fotográfico (photoshop) o por alteración de algún "objeto" en la pantalla (animación, 3d, etc.). También podríamos agregar algún gesto de la escritura en esta categoría de iconicidad: los glifos, ideogramas, pictogramas, letras de diferentes alfabetos o silabarios, donde la imagen se debate entre tres grandes registros: la abstracción, la representación y el simbolismo.

El estado actual de la web no permite siquiera pensar en una reacción iconoclasta como ocurrió con la tradición bizantina, que fue compartida por los musulmanes, allá por el S. VIII, cuyo objetivo era acabar con toda forma de idolatría o adoración pagana de imágenes de dios, de Jesús o de los santos. Hoy el término sonaría demasiado reaccionario o políticamente incorrecto, además de imposible de ser llevado a cabo: solo hay que enfrentarse a cualquier pantalla para darse cuenta que los iconoclastas han sido fatalmente derrotados.

También tenemos al **emoticon** que es una variante del ícono al que se le suma un rasgo "emotivo", y en principio pretende representar una cara humana expresando cierto estado emotivo: alegría, enojo, tristeza, etc. Los que expresan alegría son conocidos como *smileys* (del verbo *smile*: sonreír) y son utilizados en chat, en mensajes de texto telefónicos y en los foros de la web. Se han

² Es un signo gráfico que representa a un objeto real (o no) de manera esquemática, sencilla, fácilmente comprensible que sintetiza la información superando el límite del lenguaje.

desarrollado como abreviaturas para ahorrar palabras y representar gráficamente alguna expresión facial que agregue un plus de sentido a la comunicación textual. Las posibilidades y cantidades de emoticonos son ilimitadas y dependen de la creatividad para crear e interpretar estos dibujos.

Existe una variante de emoticonos: los **kaoani** (lit: *kao*, cara y *ani*, animada; también conocidos como blobs o puffs) y son la variedad japonesa de los emoticonos. La diferencia es que estas caritas de animé, pequeños animales, nubes o bombones vestidos están flotando y rebotan, bailan o ríen continuamente.

Pero sin duda alguna todos los méritos a la estupidez se los lleva el I-buddy. Si le prestamos un oído atento a lo que dice ese nombre, suena una homofonía en inglés con **I**: yo, y **body**: cuerpo, lo que nos daría a la escucha algo así como “yo o mi cuerpo”. Cabe aclarar que también dice: yo-amigo o mi amigo o camarada.

En esta dirección (<http://ibuddymania.wordpress.com/>) podrán encontrar este titular: “[I-buddy ese gadget que todos queremos](#)”, seguido de un sorprendente diagnóstico: “¿Adicto al MSN messenger? Vaya, parece que I-buddy esté hecho para ti”. Según pregona esta página se trata de la *manifestación física* (¡!) del I-buddy, que no es más que el muñequito-icóno del Windows Live Messenger; sí, ese de color celeste que gira frente a uno verde cada vez que encendemos el Messenger. El muñeco de unos 8 cm. de altura, se conecta al puerto USB de la pc o laptop y “reacciona” con cada emoticon que recibamos, emulando diferentes sentimientos y emociones ¿humanos? Otra de las delicias de este muñeco es que puede bailar con la música que ejecutemos de nuestro reproductor Windows Media Player.

La promesa no se hace esperar y el I-buddy te promete “vivir de otro modo” (¡!) las emociones que te envíen tus contactos por este medio, ni más ni menos. Para tal tarea el icóno-físico realiza diferentes movimientos: se enciende en distintos colores, aletea y ¡hasta enciende de rojo su corazón! Cada vez que se conecte un ser querido el I-buddy encenderá su corazón para avisarnos, sobre todo avisarnos que sintamos algo por este ser que se ha conectado con nosotros.

Y lo mejor: este dispositivo ha recibido los mejores halagos y premios en la última feria del (¡atención al nombre!) “**ocio electrónico**” de 2008; nunca tanta precisión en un nombre. Y para despedirnos de nuestro nuevo ciberamigo, las dos últimas frases de la página son: “I-buddy hará lo que tu le hayas programado que haga ¡I-buddy es el regalo ideal! por sólo 15 euros”.

Algunos des-enlaces

Si, como dato antropológico, partimos de que el cuerpo es la condición del hombre y el lugar de su identidad, deberíamos concluir en el cuidado de éste. El cuerpo ni siquiera debe ser pensado como “una máquina maravillosa”, donde el cerebro haría las veces de pc. Nuestro cuerpo es frágil, irreparable, precario, se gasta, envejece, se descompone, sufre y place: su límite y umbral está en su muerte. La máquina no siente porque escapa tanto a la muerte como a lo simbólico.

Pero si dejamos el cuerpo anclado de un lado de la pantalla a la espera de la navegación de la subjetividad, sosteniendo así un cartesianismo que dividía la *res extensa* (cosa-cuerpo con extensión) de la *res cogitans* (cosa- pensante) o, en otras palabras, la división entre software y hardware, rápidamente notamos que los peligros denunciados por Foucault han variado fatalmente.

Las configuraciones del espacio íntimo y privado han quedado desmanteladas frente a la posibilidad de exceder el límite que nos imponía el cuerpo, llevándolo a una amplitud y una exageración que acabó por des-corporeizarlo. De esto se trata mi llamado de atención al señalar el límite temporal que se le impuso a Foucault para exigirle a su pensar más consecuencias del biopoder. Hoy ya no se trata de la cría y producción de cuerpos para el capitalismo mecanicista, sino de su descorporización para el paradigma electrónico-digital.

El mundo se ha comprimido, se ha hecho tan pequeño que cabe en cualquier pantalla de 21pulgadas, y a la vez, el cuerpo se ha ampliado tanto que solo cabe en el ciberespacio, con lo cual se nos vuelve casi imposible estar-juntos. Los espacios “casa”, “hogar” o “plaza” han sido desconfigurados, han perdido a sus sujetos, que ya no quedan sujetos a nada. Y en esta nada de vacío es donde hay que buscar las nuevas formas de la alteridad: sin cuerpo. Somos seres sociales “desde casa”, desde nuestro módem conectado a cualquier terminal, a cualquier pantalla, desde nuestro nickname identitario y nuestros avatares que nos representan frente a nuestros *contactos* o *seguidores*, no con nuestros amigos.

Esta ubicuidad del cuerpo no la tuvo, ni pudo ofrecerla, la TV, mucho menos la radio o el periódico en papel, o los libros. Ahora podemos, con un solo clic, saltar de la lectura del diario local a una biblioteca en cualquier parte del mundo, o al último video de You Tube, que muestra una filmación vía teléfono celular de cualquier cosa que se crea mostrable, ¡cualquier cosa!

En esta pornográfica mostración desfila Agustina Vivero, una adolescente de 17 años, ni linda ni fea, pelo lacio negro con un mechón de color en el flequillo y un piercing en su labio, que tiene un fotolog con más de 30000 visitas diarias, clubs de fans, campañas publicitarias muy remunerables y paseos por las discos del país. Hasta aquí los méritos de esta chica que los medios hicieron ultrafamosa.

Poseer un Fotolog en Argentina es estar presente en la "red social" más grande que existe, por sobre My Space y Facebook, además de ser el tercer espacio más importante en el mundo web, después de Google y Windows Live. Este almacén tecnológico sirve de contención para sostener una fama, que ahora se gana haciendo muy poco. Dice el New York Times, en su *The Saturday Profile*: "In Argentina, a Camera and a Blog Make a Star".³ Quiero decir: con solo una cámara digital y un fotolog, con dos artefactos exteriores (fuera de su cuerpo y de su subjetividad) le alcanzó a Agustina Vivero, alias **Cumbio**, para acceder al estrellato mass-mediático de nuestro país. Hago un recuento nuevamente: un fotolog, una cámara digital, muchas visitas, un libro: Yo Cumbio, fama mediática, publicidades, una estética definida, un piercing y la banalidad de los mass-media son los méritos⁴ de "Cumbio". Y se pretende instalarlos como "valores" para nuestros adolescentes reunidos en torno a las pantallas.

"Cumbio" es el elogio que hacen los mass-media de la banalidad y el vacío, de la apatía y la anomia que giran en lo ausente de valores; el culto a la imagen por sobre lo concreto, a la publicidad, a la pérdida del cuerpo y su subjetividad encarnada.

En este mundo puesto en escena, en este mundo publicitario que parece inventado para hacerle publicidad a *otro* (in)mundo, hemos quedado habitando como fantasmas, como víctimas fascinadas por lo real que buscamos; como los espectros o ánimas en pena que buscan su cuerpo.

Todos quieren ser-vistos, sin temor al aterrador desfile espectral, desconcretizados, pero vistos en la escena, transparente y obscenamente vistos en toda su intimidad, donde ya no queda espacio ni siquiera para la pornografía baudrillardiana, porque ha desaparecido el cuerpo.

³ Véase nota completa en :

<http://www.nytimes.com/2009/03/14/world/americas/14cumbio.html?pagewanted=1&r=4&sq=flogger&st=cse&scp=1>

⁴ Véase: *El triunfo del No-mérito*, en:

http://www.rollingstone.com.ar/nota.asp?nota_id=1110222

Ahora todo lo que vale para la información y su upgrade, vale también para un cuerpo, y un cuerpo vale eso: velocidad de desconcretización.

Y mi pregunta apunta a un espectro ávido de cuerpo: ¿Quién c... es Cumbio?

BIBLIOGRAFÍA

SIBILIA, Paula, *El hombre postorgánico, Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, 2005.