

La construcción del Yo inmortal: una aproximación a la configuración de la subjetividad en el espacio virtual

Tesina de grado

Autora: Agustina Colombo

Tutor: Martín Albornoz Crespo

Evaluadora: Ingrid Sarchman

Ciencias de la Comunicación Social

Facultad de Ciencias Sociales

Diciembre de 2016

Colombo, Agustina

La construcción del yo inmortal : una aproximación a la configuración de la subjetividad en el espacio virtual / Agustina Colombo. - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Universidad de Buenos Aires. Carrera Ciencias de la Comunicación, 2017.

Libro digital, PDF

Archivo Digital: descarga y online

ISBN 978-950-29-1626-2

1. Redes Sociales. 2. Comunicación. I. Título.

CDD 302.231

Abstract

El desarrollo de Internet en general y de las redes sociales en particular posibilita el abordaje de diversas categorías sociales y culturales. En el presente ensayo se exploró la construcción de subjetividad en la época contemporánea a partir del desarrollo del espacio virtual y las redes sociales digitales. Se analizó qué posibilidades brindan el espacio virtual y la técnica contemporánea a los sujetos para que su existencia se prolongue más allá del espacio *real*, partiendo de que aquello que se tenía como una separación entre *lo virtual* y *lo físico* ya no se percibe de ese modo sino que toda experiencia subjetiva se encuentra, en alguna instancia, atravesada por lo virtual. Así, *lo virtual* y *lo real* son indivisibles en la vida humana contemporánea.

Asimismo, se analizó la forma en que el espacio virtual habilita la permanencia más allá de la muerte física de las personas, es decir, se expuso de qué manera la creación de un Yo virtual, la construcción de subjetividad y las nuevas configuraciones de tiempo y espacio se fusionan alrededor de la posibilidad de convertirse en *virtualmente inmortal*. De esta forma, se exploró de qué modos se configuran la muerte y los duelos en el espacio virtual y de qué manera la construcción de un perfil virtual *eterno* se vuelve posible gracias a la tecnociencia de carácter fáustico.

En conclusión, se analizó cómo se configuran las subjetividades contemporáneas cuando se vuelven conscientes de la posibilidad de que su Yo virtual permanezca eternizado en un espacio que tiene rasgos de *lo público* y *lo privado* y donde es posible repensar las categorías de tiempo y espacio.

Palabras clave: espacio virtual; Yo virtual; espacio y tiempo; redes sociales; inmortalidad; subjetividad.

Índice

- Introducción.....Página 3
- Capítulo 1 - El mundo a través de Internet.....Página 15
- Capítulo 2 - Tiempo y espacio en el mundo virtual.....Página 23
- Capítulo 3 - Esfera pública y ámbito privado (membranas virtuales).....Página 38
- Capítulo 4 - La doctrina del autodiseño.....Página 49
- Capítulo 5 - La inmortalidad del Yo.....Página 62
- Reflexiones finales.....Página 74
- Referencias bibliográficas.....Página 76

El desarrollo de Internet en general y de las redes sociales en particular posibilita el abordaje y análisis de diversas categorías sociales y culturales. El presente trabajo pertenece al género ensayístico y en él se explorará la construcción de subjetividad en la época contemporánea, la que será abordada a la luz de la noción de Umberto Galimberti de **edad de la técnica**, como se verá a continuación.

Se hablará de **redes sociales** para referir a aquellos espacios digitales en los que también se desarrolla la vida cotidiana y donde los sujetos poseen un perfil virtual en el que vuelcan contenidos e informaciones. Así, se parte de la idea de que el surgimiento del espacio virtual y de las redes sociales digitales dieron paso a otros tipos de representaciones donde asimismo los sujetos se (re)configuran subjetivamente. Los ejemplos a utilizar tratarán especialmente sobre Facebook, Twitter e Instagram, debido a que son los sitios de mayor relevancia y aquellos que se han mantenido con más cantidad de usuarios activos durante un período significativo de tiempo¹. No obstante, ejemplos de otros sitios como *blogs* y aplicaciones también permitirán una aproximación al objeto de estudio.

Es pertinente aclarar que, dado que el estatuto de verdad no será objeto de esta tesina, la creación de *fakes* o perfiles falsos, como también la creación de perfiles en redes sociales con otros fines que no sean los de dar origen a lo que se entenderá por **Yo virtual** no serán tenidos en cuenta, ya que implicaría un desvío del objeto de estudio.

En la segunda década del siglo XXI la construcción de subjetividad pasa no solo por los aspectos físicos de la existencia, sino también por la experiencia con la virtualidad y la teleinformática. Ser humano en la **sociedad postindustrial** no es solo poseer un cuerpo físico y un empleo, sino que además implica tener un avatar, un Yo virtual que esté *despierto* permanentemente y cuya presencia virtual es posible aún después de la muerte física de la persona. Asimismo, como se verá en las próximas páginas, el espacio virtual es un ámbito privado en cuanto cada perfil pertenece a sujetos individuales y donde existen ciertas reglas que deben cumplirse para pertenecer, pero es también un espacio público en el que se establecen y jerarquizan vínculos, donde la información está disponible para quien quiera acceder a ella y en el que lo importante para cada individuo es mostrar ante el resto lo que él es. Así, es más que un espacio público o un ámbito privado: es ambas cosas y no es ninguna acabadamente.

¹ Ver García (2014).

Acerca de las redes de telecomunicación, Paula Sibilia sostiene que provocan cierta pérdida de organicidad del cuerpo, de la materialidad del espacio y de la linealidad del tiempo. Si bien la autora ve en ello ciertos peligros, estas nociones que enumera pueden ser vistas como una síntesis de los temas que serán descritos en las próximas páginas: las presencias virtuales, lo público y lo privado, las configuraciones de espacio y tiempo en el mundo virtual y el rol que en él ocupa el cuerpo -su presencia, autodiseño y la posibilidad de su inmortalidad-.

Se trabajará a partir de nociones como la de **tecnociencia de impulso fáustico**, que se retoma de los textos de Sibilia para presentar otra propuesta acerca de los alcances de *lo fáustico*. De este modo, se explorarán las posibilidades que el espacio virtual y la técnica contemporánea brindan a los sujetos para que su existencia se prolongue más allá del espacio *real* -físico- y asimismo, la forma en que habilitan la permanencia en esos espacios más allá de la muerte física de las personas. De este modo, se recupera la noción de tecnociencia fáustica para ampliar sus posibilidades con el objeto de analizar algunas de las modificaciones de la vida cotidiana que ofrece la técnica contemporánea. Así, como se dijo, el objetivo general que guía el presente trabajo es explorar la construcción de subjetividad en el espacio virtual y las redes sociales digitales. En concordancia con ello, la pregunta de investigación que orienta a esta tesina es de qué manera se configuran esas subjetividades al conocer que existe la posibilidad de que su Yo virtual permanezca *eternamente* en el espacio virtual. Esto es, más allá de que luego suceda o no, se explorarán ciertos rasgos de esas subjetividades que se construyen con la posibilidad de convertirse en *virtualmente inmortales*.

Para abordar los temas aquí descritos se trabajará con un corpus bibliográfico de autores como Jonathan Crary, Boris Groys, Paula Sibilia y Peter Sloterdijk dado que permiten situar al objeto de estudio dentro de un marco de problemáticas contemporáneas. Asimismo, se recuperarán aportes de Gilles Deleuze, Michel Foucault, Jürgen Habermas y Lewis Mumford, entre otros, ya que brindan un marco de referencia para el desarrollo del tema.

El problema a analizar resulta relevante ya que, al tratarse de una materia que se desenvuelve a la par que su observación, es posible realizar un recorrido conceptual que parte de cierta caracterización de las sociedades occidentales en general, para luego adentrarse en lo específico del espacio *virtual*. Asimismo, el presente tema de investigación habilita un acercamiento al problema de la configuración de los cuerpos y las subjetividades en las sociedades postindustriales. El marco teórico desde el que se sitúa la presente tesina permite postular, desarrollar y aproximar respuestas a los interrogantes acerca de cuáles son los rasgos de las subjetividades a partir de una predominante expansión del espacio

virtual y de las redes sociales como efectos de la técnica moderna y cuáles son las vinculaciones entre el cuerpo físico y el Yo virtual -esto es, cómo pensar al Yo que se encuentra atravesado virtual y tecnológicamente y que se prolonga más allá de su corporalidad gracias a las técnicas digitales-. Asimismo, permite analizar la relación entre espacio público y ámbito privado que se pone en juego en el espacio virtual; explorar qué nociones espacio-temporales cobran relevancia a partir del desarrollo de las configuraciones virtuales; analizar los vínculos entre el espacio virtual y la muerte física de los sujetos; y explorar algunas de las características que poseen las subjetividades que son construidas con el conocimiento de la posibilidad de inmortalidad virtual.

A partir del estudio de cómo la técnica afecta a la subjetividad trabajado en el Seminario de Informática y Sociedad de la cátedra Christian Ferrer de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires se pretende dar cuenta de cuáles son los cambios operados en el espacio y la subjetividad a partir del desarrollo del espacio virtual y las redes sociales digitales.

La tesina está estructurada en cinco capítulos y cada uno de ellos expone un tema concreto a la vez que se orienta a las preguntas generales que guían el trabajo de investigación. De esta forma, se puede pensar en capítulos concatenados, ya que cada uno de ellos recupera o adelanta algo de lo trabajado en los otros cuatro, al tiempo que despliega su tema específico para así avanzar hacia la comprensión de los contenidos aquí mencionados. El Capítulo 1, *El mundo a través de Internet*, es una introducción a lo específico de la relación entre Yo virtual y Yo real y la forma en que los sujetos de la edad de la técnica se vinculan con *lo virtual*. Se presentan, además, distintas posturas sobre el desarrollo de una técnica que se vuelve cada vez más *total*. En el Capítulo 2, *Tiempo y espacio en el mundo virtual*, se ofrece un breve recorrido por diferentes concepciones de tiempo y espacio para proponer una nueva configuración de aquellas categorías a partir de la expansión de las redes sociales digitales. En el Capítulo 3, *Esfera pública y ámbito privado (membranas virtuales)*, se parte de la noción de *lo público* de Jürgen Habermas para estudiar *lo público* y *lo privado* no como categorías excluyentes, sino como sintetizadas en nuevos modos de comprender la privacidad y lo público a la luz de un espacio virtual que oficia de membrana entre una y otra categoría. Para ello se retoma la postura posthumanista de Peter Sloterdijk y la visión postestructuralista de Jacques Derrida, ya que ambas permiten ir más allá de la concepción metafísica que propone un análisis a partir de *pares binarios excluyentes*. En el Capítulo 4, *La doctrina del autodiseño*, se expone puntualmente la noción de Yo virtual y se describe el modo en que se construye esta dimensión de los individuos en la contemporaneidad. Así, se verá que a partir de la

autonarración y el diseño de sí los sujetos se presentan ante los demás y construyen una subjetividad para la cual la conformación de ese Yo virtual resulta significativa. El lugar que ocupa el cuerpo en este escenario y de qué manera se vinculan el desarrollo del avatar y las sociedades de control son preguntas que subyacen a este capítulo, a la vez que, como trasfondo, surge la pregunta por el sentido que los sujetos les dan a sus prácticas. Finalmente, en el Capítulo 5, *La inmortalidad del Yo*, se desarrolla lo trabajado a lo largo de los capítulos previos, esto es, de qué forma la creación de un Yo virtual, la construcción de subjetividad y las nuevas configuraciones de tiempo y espacio se fusionan alrededor de la posibilidad de la presencia individual *virtual* más allá de la muerte física de los sujetos. Así, se exploran los modos en que se configuran la muerte y los duelos en el espacio virtual y de qué manera la construcción de un perfil virtual *eterno* se vuelve posible gracias a la tecnociencia de carácter fáustico.

DEFINICIONES Y CONCEPTOS

Como parte de la Introducción a esta tesina, a continuación se presentan definiciones y conceptos que resultan relevantes para el desarrollo de las hipótesis y preguntas de investigación que se trabajarán en las siguientes páginas.

A) Tecnociencia fáustica

De acuerdo con las descripciones que realiza Paula Sibilia basándose en las nociones de Herminio Martins de *lo prometeico* y *lo fáustico*², se puede pensar a la tecnociencia de impronta fáustica en oposición a lo que la autora denomina el *saber prometeico*. Así, no se trata meramente de la búsqueda por mejores condiciones de vida para la Humanidad, sino que *lo fáustico* intenta trascender los límites de lo humano, tanto en los aspectos biotecnológicos como en los teleinformáticos.

En el caso de la presente tesina, el interés estará volcado en estos últimos aspectos, esto es, en la posibilidad de que los seres humanos vivan *también* a través de sus perfiles virtuales y que parte de su configuración subjetiva y su historia personal tenga lugar allí. Si bien Sibilia por momentos es muy crítica de la tecnociencia de carácter fáustico, en las próximas páginas se intentará describir estas características de las sociedades contemporáneas como en desarrollo, es decir, con el objetivo de no caer en extremos que las rechacen ni tampoco presentarlas como endiosadas. De este modo, Sibilia propone una mirada sobre la tecnociencia contemporánea -en especial las *ciencias de la vida* y la teleinformática- que las describe como poseedoras de una *tendencia virtualizante* y de un anclaje en la información *supuestamente inmaterial*: “(...) ambos tipos de saberes y ambos conjuntos de técnicas se aplican a los cuerpos, a las subjetividades y a las poblaciones humanas, y contribuyen ampliamente a producirlos” (2009, p. 72-73). Así, la autora presenta una crítica a la tecnociencia contemporánea pero también arroja luz sobre los temas a tratar en las próximas páginas, es decir, de cómo algunos desarrollos técnicos construyen ciertos tipos de subjetividades. No obstante, una de las preguntas a considerar en este trabajo será si aquello que Sibilia denomina *corrección definitiva de errores de programación* presentes

² De acuerdo con Paula Sibilia (2009): “(...) En suma: se pretende trascender la humanidad. No basta con mejorar sus condiciones de existencia y luchar contra las fuerzas hostiles de la naturaleza, como proponía el plan prometeico. En franco contraste con las ambiciones del proyecto científico moderno, estas características son nítidamente fáusticas, porque el nuevo sueño apunta mucho más lejos: busca la trascendencia del ser humano. Con ese objetivo en el horizonte, el cuerpo que interactúa íntimamente con esas vertientes de la tecnociencia contemporánea se compone de información, y sugiere una posible prescindencia de todo soporte orgánico y material para atravesar sin restricciones tiempos y espacios” (p. 81).

en los embriones tiene su equivalente en el autodiseño del Yo virtual, como se verá en las siguientes páginas.

Finalmente, si el impulso fáustico tiene la intención de *derribar* el tiempo y el espacio y todos aquellos límites que buscan *aprisionar a la especie humana* (Sibilia, 2009), a los fines del presente ensayo estas características estarán vinculadas a la pregunta por la posibilidad de que los sujetos construyan su subjetividad también en otro sitio -el espacio virtual- y la facultad que tiene ese Yo virtual de permanecer *inmortal*.

B) Yo virtual - Yo real

Si bien por momentos los términos *avatar* y *Yo virtual* podrán ser usados como sinónimos o equivalentes, con el objeto de delimitar la distinción analítica entre avatar, Yo virtual y Yo real, se trabajará con la noción de avatar como *aquello que está en lugar de otra cosa*. Esto es, se utilizará para referir exclusivamente a la imagen (ya sea una fotografía o un dibujo) elegida por los sujetos para presentarse en el espacio virtual. Aquella *otra cosa* que representa es la imagen viva del individuo en cuestión, en otras palabras, una imagen que está en representación de otra cosa, es decir, la forma que adquiere el cuerpo en su dimensión virtual.

Por el contrario, el término Yo virtual es más general que la noción de avatar, dado que comprende a la identidad virtual del individuo, esto es, a todo un conjunto difícilmente delimitable de características que incluye fotos, comentarios, impresiones, *likes*, amistades, y que podría entenderse como un equivalente de la “personalidad virtual”, siempre en términos analíticos. Figurativamente, el avatar podría pensarse como semejante al cuerpo físico y el Yo virtual, como *lo subjetivo* o *la personalidad*. El Yo virtual, entonces, es aquella suma de informaciones, contraseñas, imágenes, *bits* y otras cualidades que serían inclasificables para la edad pre-técnica, como se verá en los capítulos siguientes.

Para esclarecer los límites de la noción de Yo virtual se puede pensar, asimismo, por oposición a las teorías sobre inteligencia artificial. A diferencia de ésta, donde sus teóricos sostienen la necesidad de preservar la mente humana en ciertos dispositivos a partir de la *descarga* o *bajada* de toda la información alojada en el cerebro, la noción de Yo virtual no refiere a la necesidad de esa conservación de datos ni la simulación de la mente, sino que abarca todo aquello que el individuo vuelca en su faceta virtual y que, voluntaria o involuntariamente, permanece inalterado cuando su cuerpo físico muere. El Yo virtual es construido y diseñado por los sujetos, y al igual que ocurre con su Yo real, muchos de sus aspectos se forman también involuntariamente.

Siguiendo a Sibilia, los teóricos de la inteligencia artificial sostienen que con la mera descarga de la información presente en el cerebro alcanzaría para recrear al sujeto. Si bien la crítica de Sibilia apunta al desprecio del cuerpo en este tipo de teorías, es útil comprobar que Yo virtual e inteligencia artificial tienen pocos puntos de contacto.

Por su parte, se hablará de Yo real como sinónimo del cuerpo físico, biológico. Acerca de los inicios de las reflexiones sobre la conformación de la subjetividad, Paula Sibilia (2009) presenta una distinción que puede resultar útil también a los fines de la comprensión de la distinción Yo real/Yo virtual:

“(...) Amalgamando antecedentes de las filosofías platónica y cristiana con las novedades científicas de su época, Descartes definió al hombre como una mezcla de dos sustancias completamente diferentes y separadas: por un lado, el cuerpo-máquina, un objeto de la naturaleza como cualquier otro, que podía y debía examinarse con el método científico (*res extensae*); por otro lado, la misteriosa mente humana, un alma pensante cuyos orígenes sólo podían ser divinos (*res cogitans*). Ambas sustancias interactuaban de algún modo, sin embargo; para el filósofo era imposible explicar cómo ocurría (...)” (p. 60).

Nuevamente, Yo real y Yo virtual son separados analíticamente para intentar comprender el entramado de relaciones entre ambos aspectos de la subjetividad en la edad de la técnica, pero se vuelve difícil pensarlos desunidos en la vida diaria.

C) Subjetividad

A los fines del presente trabajo, la subjetividad será entendida como aquel conjunto de prácticas voluntarias e involuntarias de los individuos que estarán supeditadas al contexto sociohistórico en que se instituyen. La subjetividad se compone de cualidades físicas, emocionales e intelectuales y está fuertemente relacionada con una forma de interpretar el mundo y condicionada por el momento histórico y los modos de percibir y aprehender la realidad de acuerdo a cada individuo particular. En este sentido, resulta útil recuperar el concepto de *habitus* de Pierre Bourdieu, ya que permite una mejor comprensión del término y evita caer en determinismos. Así, el *habitus* puede ser entendido como aquel conjunto de estructuras estructuradas y estructurantes que actúan como “(...) principios generadores y organizadores de prácticas y representaciones que pueden estar objetivamente adaptadas a su fin sin suponer la búsqueda consciente de fines y el dominio expreso de las operaciones necesarias para conseguirlos, objetivamente 'reguladas' y 'regulares' (...)”

(Citado en Criado, s/f). El *habitus* es la interiorización de esas estructuras que cada sujeto adquiere por parte del grupo social en que fue educado, y a partir de él es que produce sus pensamientos, prácticas y adquiere esquemas de percepción, apreciación y evaluación del mundo. Así, la subjetividad se configura socialmente³ pero no determina a los individuos, sino que los condiciona para que -dentro de cierto margen sociohistórico- interpreten el mundo y orienten sus prácticas, pensamientos y emociones. En este sentido, siguiendo a Jacques Derrida, si la conciencia no es anterior al lenguaje sino que es una expresión lingüística (Fernández, 2016), no hay *algo* anterior al lenguaje, no hay un origen puro y entonces, la constitución subjetiva es necesariamente dependiente del lenguaje y del contexto sociocultural en que cada individuo se sitúa.

D) Edad de la técnica

Si bien la discusión sobre qué es la técnica podría ampliarse durante varias páginas, a los fines de este trabajo se tomará la definición de Umberto Galimberti (2001) ya que resulta representativa de lo que aquí se pretende analizar: “Con el término ‘técnica’ entendemos tanto el *universo de los medios* (las tecnologías), que en conjunto componen el aparato técnico, como la *racionalidad* que precede su empleo en términos de funcionalidad y eficiencia. Con estas características, la técnica ha nacido no como expresión del ‘espíritu’ humano, sino como ‘remedio’ a su insuficiencia biológica” (p. 22).

Se tomará la noción de **edad de la técnica** postulada por Galimberti (2001) para referir a la época en la que resulta imposible dejar de habitar el mundo que ha sido creado por la técnica “(...) y habitándolo, de contraer hábitos que nos transforman ineluctablemente (...)” (p. 22). Así, de acuerdo con el autor, la técnica no es neutral -ya que crea un mundo con ciertos rasgos- y tampoco se puede elegir utilizarla o vivir de acuerdo a sus características. Siguiendo a Galimberti, la técnica es el ambiente donde medios y fines, conductas, acciones, pasiones e incluso sueños y deseos *están técnicamente articulados y tienen necesidad de la técnica para expresarse* (p. 22). De acuerdo con el autor, ya no hay un *afuera* de la técnica, y esto implica no solo que la técnica no es neutral, sino que la naturaleza misma del hombre se modifica sobre la base de la modalidad con la cual se organiza técnicamente. El hombre pre-tecnológico, siguiendo a Galimberti (2001), actuaba “(...) en vistas a un fin inscripto en un horizonte de sentido, con un bagaje de ideas propias y provisto de sentimientos en los cuales se reconocía. La edad de la técnica ha abolido este escenario ‘humanístico’ (...)” (p. 21). Puede pensarse a la edad de la técnica por oposición a

³ En el caso de la teoría psicoanalítica, Jacques Lacan definió al período que va entre los 6 y los 18 meses de vida del niño como “estadio del espejo”, y es aquel en el que se constituyen el Yo y la subjetividad a partir de un espejo con el Otro -la madre-. (Dagfal, 2016)

lo que Galimberti denomina edad pre-técnica o pre-tecnológica, donde la técnica era un instrumento que se utilizaba para dominar a la naturaleza y no el ambiente del hombre, y en la que asimismo, la técnica era un medio que se orientaba a un fin y no el fin que condiciona la búsqueda de medios para el desarrollo de “(...) todos los fines imaginables que se pueden obtener a través de esos medios técnicos (...)” (2001, p. 24-25).

E) Posthumanismo

El presente trabajo se abordará desde una mirada posthumanista que parte de lo postulado por Peter Sloterdijk. Así, para el filósofo alemán, el Humanismo fue un intento de domesticar al hombre a través de la escritura. Esto supuso que la invención de la página escrita creara un mundo disponible para la construcción de sentido y para la dominación de los impulsos bárbaros del hombre, un mundo que estuvo determinado, en gran parte, por la dimensión de esa página y esos textos. Para Sloterdijk (2000), “Los humanizados no son, en principio, otra cosa que la secta de los alfabetizados, y como en muchas otras sectas salieron a la luz proyectos expansionistas y universalistas” (p. 10), es decir, que todas esas construcciones subjetivas que surgieron del proyecto humanista de domesticación a través de la alfabetización corresponden a un plan que supone que el hombre es adiestrable. Si así como el Humanismo se basó en este supuesto -y que para tal efecto hay que acercarle las lecturas *correctas*-, una pregunta que rondará las próximas páginas será si el posthumanismo y la teleinformática tienen la misma finalidad que aquellas herramientas, o bien otro objetivo, o si no tienen ningún propósito en absoluto. Para Sloterdijk (2000), “(...) la coexistencia de los hombres en las sociedades actuales fue puesta sobre nuevas bases. Y éstas son, como se puede mostrar sin esfuerzo, decididamente post-literarias, post-epistolográficas y consecuentemente, post-humanísticas” (p. 11). Así, para el autor, la síntesis social se realiza a través de nuevos medios de telecomunicación que relegaron la importancia que otrora tuvieron los textos escritos (Sloterdijk, 2000). Para el autor, luego de la Segunda Guerra Mundial quedó demostrado que los intentos del Humanismo de domesticar al hombre fracasaron. Y es por ello que ya no se debe hablar de humanismo sino de sociedades posthumanistas.

Asimismo, Sloterdijk postula que otro elemento que debe ser superado es el que presenta la metafísica y sus pares binarios y opuestos (principalmente el de sujeto/objeto, como se verá más adelante). En este sentido, resulta una mirada útil para pensar en los modos de superar los binarismos público/privado, virtual/real, entre otros, y explorar las características del espacio virtual en general y de las redes sociales en particular como muestras de aquella superación. Siguiendo a Sloterdijk, es posible pensar que la metafísica

es insuficiente para comprender la complejidad de la configuración de los sujetos que poseen un cuerpo físico y también un cuerpo-avatar.

F) Sociedad postindustrial

El capitalismo industrial puede ser pensado junto con las *sociedades disciplinarias* descritas por Michael Foucault y que Paula Sibilia reseña como aquellas que se organizaron mediante dos conjuntos de técnicas: las anatomopolíticas y las biopolíticas⁴. El biopoder fue implementado por las instituciones de la sociedad disciplinaria y estuvo orientado a controlar el buen funcionamiento de las poblaciones y su inserción en los procesos productivos. Junto con este horizonte surge una de las figuras centrales de la sociedad industrial: el trabajador.

Por lo tanto, la sociedad postindustrial puede ser pensada como aquella que viene a *reemplazar* a las sociedades disciplinarias/industriales, aunque distintos rasgos de una y otra convivan todavía. Asimismo, en el presente trabajo, sociedades postindustriales y sociedades de control -tal como las refiere Gilles Deleuze- podrán ser tomadas, por momentos, como equivalentes. En las sociedades postindustriales el poder fluctúa y se expande por todo el espacio, ya no solo dentro de las instituciones. De acuerdo con Sibilia (2009), “(...) En la transición hacia la tecnociencia fáustica de nuestros días, esa densificación se acentúa gracias a las técnicas de sujeción cada vez más complejas y efectivas, sobre todo aquellas que se originan en la teleinformática y la biotecnología” (p. 158). La empresa y el mercado se constituyen como las instituciones fundamentales para moldear cuerpos y subjetividades ya que el objetivo primordial del capitalismo postindustrial es *producir sujetos consumidores* (Sibilia, 2009). Finalmente, otro rasgo central de las sociedades postindustriales es que el trabajador más buscado no es el más disciplinado, sino aquel que *mejor* y más rápido pueda adaptarse a las volatilidades del mercado laboral contemporáneo.

G) Redes sociales

Se hablará de redes sociales para referir a aquellas plataformas o aplicaciones informáticas a las que se accede a través de una computadora, tableta o desde un teléfono celular. La característica principal, a los fines de este trabajo, será analizar el modo en que en ellas tiene lugar una parte significativa de la vida diaria y en las que cada sujeto posee

⁴ De acuerdo con Sibilia (2009): “Ambos vectores -*disciplina* y *biopolíticas*- se articularon en el contexto del capitalismo industrial, como dos conjuntos de técnicas orientadas a perpetuar su buen funcionamiento. Mientras el primer eje se dirigía al *hombre-cuerpo*, en el seno de una anatomía política que entrenaba y lubricaba los organismos mecanizados de la sociedad industrial (con su impulso *individualizante*), el segundo enfocaba al *hombre-especie*, blanco de una biología política que reglamentaba los factores vitales de las poblaciones (con su impulso *masificante*) (...)” (p. 149).

un perfil virtual donde vuelca contenidos e informaciones. En las redes sociales se configura, asimismo, parte de la subjetividad contemporánea. Los ejemplos a utilizar serán sobre redes sociales como Facebook, Twitter e Instagram, debido a que son las de mayor relevancia y las que se mantuvieron con más cantidad de usuarios durante un período significativo de tiempo (García, 2014). Además, serán tomadas como referencia por ser las que reúnen varios de los elementos de lo que se entiende por Yo virtual y las más adecuadas para estudiar las configuraciones de las subjetividades en la contemporaneidad.

H) Autopoiesis

El concepto de autopoiesis es un neologismo que corresponde a las ciencias biológicas y remite a la capacidad que tiene todo ser vivo de (re)producirse a sí mismo (Díaz Nafría, 2009). En el caso de las ciencias sociales fue retomado -entre otras corrientes- por la psicología cognitiva y la teoría de los sistemas (Gibert-Galassi y Correa, 2001). No obstante, en el presente trabajo se utilizará el término **autopoiesis** vinculado a la cualidad de los individuos de producirse a sí mismos en tanto que sujetos sociales. La autonarración en el espacio virtual posibilita los rasgos autopoieticos de la personalidad y el diseño de sí, o como lo denomina Sibilia, *la gestión de sí como una marca*. Así, podrán ser tomadas como equivalentes la noción de autopoiesis y la idea de *diseño de sí* propuesta por Boris Groys. De esta manera, en el caso de las redes sociales hay un delineamiento del Yo habilitado por estas plataformas que habla de una imagen que se ofrece *construida, tamizada*. La autonarración del Yo virtual es tal vez más evidente que en el caso del Yo real. Esto es, si bien el Yo siempre se autoconstruye para presentarse ante el mundo, en la edad de la técnica todo parece estar, al menos en principio, bajo control y dominio de lo que el Yo real quiere compartir y ofrecer a la mirada de los Otros mediante su Yo virtual. Como la autopoiesis no es exclusiva del Yo virtual, sino que como se dijo, los sujetos construyen su autorrelato para presentarse ante el mundo, es posible retomar a Erving Goffman, quien describe los modos en que los individuos se presentan ante otros en situaciones corrientes y asimismo guían y controlan la impresión que los otros se forman de él: "(...) —el rol de acuerdo con el cual nos esforzamos por vivir—, esta máscara es nuestro «sí mismo» más verdadero, el yo que quisiéramos ser. Al fin, nuestra concepción del rol llega a ser una segunda naturaleza y parte integrante de nuestra personalidad. Venimos al mundo como individuos, logramos un carácter y llegamos a ser personas" (1959, p. 13).

Puede pensarse en el diseño de sí o la autopoiesis como una máscara, pero no como una falsedad que se construye para estar en lugar de otro elemento, sino como lo constitutivo de ser social. Se necesita de esa construcción para la autopercepción y la

convivencia en sociedad. Se torna preciso, nuevamente, pensar en estas cualidades no como exclusivas del Yo virtual, pero es allí donde se pueden ver y analizar para intentar un acercamiento a la constitución de subjetividades en la edad de la técnica.

Finalmente, de acuerdo con Sibilia, así como la tecnociencia fáustica y las terapias genéticas apuntan hacia la corrección del *error* directamente interviniendo en el embrión -lo que permitiría eliminar la propensión a la falla en las generaciones presentes y futuras-, es posible pensar que la tecnociencia fáustica en su dimensión virtual permite la corrección de *fallas* en la personalidad mediante la edición y construcción de un perfil en redes sociales acorde a cierto parámetro deseado por los sujetos. En ese caso, la intervención sería realizada por el propio individuo, aunque esa necesidad de autodiseño también pueda estar condicionada, por ejemplo, por las herramientas de edición para las fotografías que ofrecen las redes sociales.

“(...) es necesario superar la persuasión ingenua según la cual la naturaleza humana es algo estable que permanece incontaminado e intacto más allá de lo que haga el hombre. Si de hecho el hombre, como quiere la expresión de Nietzsche, es aquel ‘animal todavía no estabilizado’ que desde los orígenes no puede vivir si no es operando técnicamente, su naturaleza se modifica sobre la base de la modalidad de este ‘hacer’, que por esto deviene el horizonte de su autocomprensión. No se trata del hombre que puede utilizar la técnica como si fuera algo neutral respecto de su naturaleza, sino del hombre cuya naturaleza se modifica sobre la base de la modalidad con la cual se organiza técnicamente” (Galimberti, 2001, p. 33).

“Las preguntas médicas, al médico, amigos. Yo no como x presión de tumor sobre duodeno. Cada caso es distinto” (@kireinatatemono, 2015). Aquel que no esté acostumbrado a transitar las redes sociales digitales podría pensar que este es un mensaje enviado a un grupo de personas cercanas, dada la dureza de la información y el contenido íntimo y privado que en él se expone. Sin embargo, la denominada edad de la técnica se caracteriza por la autonarración *virtual* y la exposición de la intimidad. El 10 de abril de 2015 María Vázquez, cuyo usuario de Twitter era (es) @kireinatatemono posteaba el que sería su último tuit. Ocho meses antes había sido diagnosticada de cáncer de ovarios con metástasis y, manifiestamente consciente de que las posibilidades de cura eran prácticamente nulas, había elegido transitar gran parte de su enfermedad -también- mediante su Yo virtual. Unos días antes de la muerte de María, su marido Sebastián se encargó de contarles a los seguidores en Twitter cómo seguía su salud: “Para los que se preguntan si Marie sufre: su cuerpo está acá, su cabeza más allá” (@kireinatatemono, 2015). Su cuerpo estaba hospitalizado, su cabeza *más allá* y su Yo virtual sigue *activo* hasta hoy. Como se dijo en la Introducción, para ser humano en la sociedad postindustrial no alcanza con tener un cuerpo físico y un empleo, sino que implica además, contar con un avatar, un Yo virtual que esté *despierto* permanentemente.

En una de las series de tuits que escribió luego de que María falleciera, Sebastián aclaraba: “4. Ya cumplido, paso a avisar que la cuenta seguirá activa, in memoriam, tal su deseo. Cada tanto una imagen, una frase, una historia. Algo” (@kireinatatemono, 2015).

Dado que el perfil de María es público⁵ y sus tuits continúan allí, es posible reconstruir en *tiempo real*⁶ el Yo virtual de @kireinatatemono desde que se unió a Twitter. Como se verá en profundidad más adelante, las cuentas en redes sociales que funcionan como *in memoriam*, así como ciertas prácticas en *blogs* y distintos sitios digitales, permiten vislumbrar diversos modos de transitar los duelos y acercan el interrogante sobre si se trata únicamente de nuevos ritos vinculados a la muerte de las personas o si es una combinación de aquello y de la posibilidad que brinda la tecnociencia fáustica en su vertiente teleinformática para que una parte del Yo pueda ser vista como inmortal. En esta segunda década del siglo XXI la construcción de subjetividad pasa también por la experiencia con la virtualidad y, además, la presencia virtual es posible aún después de la muerte física de las personas. Como se presentó en la Introducción, estos temas serán trabajados en este y los siguientes capítulos con un desarrollo espiralado, en el que cada uno amplía su contenido específico al tiempo que retoma o adelanta algo de lo que se analiza en los otros cuatro.

Lo real del Yo

Cuando Internet era una novedad y comenzaba a extenderse por toda la sociedad, se utilizaban términos y palabras que denotaban la separación entre *lo virtual* y *lo físico*. “Entrar a revisar los *mails*” o “conectarse a un chat” aparecen hoy como ideas anticuadas ya que, con algunas excepciones, los sujetos ya no están *desconectados* en un momento y *conectados* en otro. Así, la idea de *conectarse a Internet* resulta, en la segunda década del siglo XXI, obsoleta. Ya no existe tal separación porque la vinculación con el espacio virtual es constante y, como se verá a continuación, el surgimiento de redes sociales digitales trajo aparejado que incluso el Yo virtual esté *en línea* permanentemente, aun cuando las personas duermen o realizan otras actividades. La pertenencia es continua, los sujetos están constantemente *en Internet*. No existe la desconexión absoluta del espacio virtual, a tal punto que no formar parte es, cada vez más, una rareza. Así, en el siguiente ejemplo se puede ver una narración en primera persona acerca de lo *extravagante* que puede resultar “estar ausente” del espacio virtual. Motivado por una propuesta que le hizo su editor, el periodista estadounidense Paul Miller permaneció alejado de Internet durante más de un año y relató, en sucesivas notas, sus peripecias para realizar actividades cotidianas como enterarse de las noticias de actualidad, escuchar música, conseguir citas románticas y pagar sus cuentas bancarias. Pero esto no fue lo más llamativo, sino que una vez finalizada la experiencia *offline* escribió un artículo sobre su práctica del último tiempo y allí relató

⁵ Que un perfil sea público significa que se puede acceder a él aún sin ser usuario de Twitter o sin estar logueado.

⁶ Ver capítulo 2 de esta tesina.

algunas de sus ideas previas (sus intenciones de “volverse más real”, “más productivo”, “más perfecto”), sus cambios de hábitos a medida que transcurrían las semanas y sus reflexiones una vez terminada la hazaña. Uno de sus primeros pensamientos fue que no se conocía a sí mismo “separado de un sentido de conexión ubicua e información infinita” y que por tanto, esta práctica le iba a revelar “el verdadero Paul”. Sin embargo, unos meses más tarde, Miller se dio cuenta de que no solo no existía tal cosa como “el verdadero Paul”, sino que tampoco encontraba aquello que había denominado “mundo real” y que esperaba hallar *por fuera* del espacio virtual: “(...) el verdadero Paul y el mundo real ya están inextricablemente unidos a Internet. Ni que decir que mi vida no era diferente sin Internet, solo que no era la vida real”, escribió. Como se observa en este ejemplo, la imbricación entre *lo real* y *lo virtual* se percibe absoluta, así, aunque un sujeto decida alejarse temporal o permanentemente, eso no modifica el estatuto de *conexión* que colectivamente se da entre “el mundo” e Internet. Una última reflexión del periodista estadounidense evidencia otro de los mitos que giran alrededor de la idea de *virtualidad*: “Leí suficientes posteos, artículos de revista y libros acerca de cómo Internet nos vuelve solitarios o estúpidos, o solitarios y estúpidos, que empecé a creerles. Quise averiguar qué era lo que Internet ‘me estaba haciendo’ para así poder pelear contra ella. Pero Internet no es una búsqueda individual, es algo que hacemos *con* otros. Internet es donde la gente está” (Miller, 2013). Así, se vuelve necesario aclarar, una vez más, que aquellas nociones que refieran a *lo virtual* y *lo real* son trabajadas como conceptos en diálogo y muchas veces en tensión, y que son distinguidas exclusivamente con fines analíticos, dado que lo real se manifiesta en lo virtual y lo virtual forma parte de lo real.

En las sociedades postindustriales, Yo virtual y Yo real comparten la cualidad de estar en órbita, siempre activos y disponibles para producir y consumir bienes, servicios y contenidos. Así, siguiendo a Boris Groys, hoy se mantiene un diálogo con el mundo a través de Internet. Complementariamente, Jonathan Crary (2015) ve en la virtualización de las experiencias cierta degradación de las mismas, ya que postula que la vida está configurada a partir de “(...) productos electrónicos y servicios mediáticos a través de los cuales toda la experiencia resulta filtrada, grabada o construida” (p.83). Así, afirma que el hecho de que cada vez menos personas se mantengan en un mismo lugar de trabajo toda su vida significa para muchas de ellas que la vida laboral posible es la construcción de una relación *con los aparatos*. De este modo, Crary no ve al espacio virtual como un sitio en el que la vida se prolonga y donde se da también la construcción de subjetividad, sino que pareciera entender a lo virtual meramente como una suma de artefactos electrónicos. A pesar de su mirada crítica, con ella permite dar cuenta del peso en la configuración de la vida que

comienza a tener la llamada virtualidad y aquellos vínculos, operaciones comerciales e intercambios afectivos que allí se suceden, ya que como afirma, *toda la experiencia es filtrada o construida mediante productos electrónicos*. Crary (2015) sostiene, además, que “(...) Todo lo que alguna vez se consideró ‘personal’ ahora se reconfigura para facilitar la construcción de sí en un revoltijo de identidades que existen solo como efectos de estas configuraciones tecnológicas temporarias” (p. 83). El Yo virtual, es cierto, posee una enorme fugacidad, pero al mismo tiempo cuenta con una permanencia y una *sobrevida* que pueden ir más allá de la existencia física de su Yo real. Así, el autor ve una separación entre lo físico y lo digital, ya que entiende a la construcción de sí como un *efecto* de ciertas *configuraciones tecnológicas temporarias*. No obstante, la imbricación entre Yo virtual y Yo real que se mencionó anteriormente puede verse, por ejemplo, a partir del caso de la escritora Claudia Piñeiro, quien en octubre de 2014 encontró que en su página de Wikipedia se había incorporado como fecha de su muerte el 26 de noviembre de 2014 a las 16:45hs. Al tomar conocimiento de esto, Piñeiro pidió ayuda para editar aquella página y que entonces la información de su Yo virtual estuviera en concordancia con su existencia en el mundo físico (“Claudia Piñeiro leyó su muerte en Wikipedia y ahora rastrean al autor”, *Clarín*). Otro ejemplo que evidencia la relación Yo virtual-Yo real es la herramienta que, también en octubre de 2014, creó Facebook para casos de catástrofes naturales o tragedias de diversa índole. Mediante la herramienta *Comprobar su estado de seguridad*, el sujeto puede enviar un mensaje mediante su Yo virtual para que sus contactos sepan que se encuentra a salvo.

De esta forma, si bien Crary refiere a la identidad virtual como una *personificación inanimada*, lo que el autor deja de lado es que aunque el Yo virtual no tenga órganos vitales, está íntimamente vinculado al Yo real y asimismo, tiene una existencia semi-autónoma respecto de su autor/dueño, que en muchos casos hasta puede ir más allá de la entidad del Yo real⁷. Asimismo, lo que cada persona vuelca en su perfil virtual es un fragmento de sí, que a su vez se vincula con los muchos otros avatares que existen en el espacio virtual y que terminan por configurar su subjetividad. Si bien para Crary (2015) los sujetos almacenan identidades sustitutas “(...) que actúan 24/7, sin dormir, de forma continua, más como personificaciones inanimadas que como extensiones del yo” (p. 127), además de lo expuesto en los párrafos anteriores, más adelante se contrastará esta idea a partir de los modos de constitución subjetiva y autonarración del Yo en la contemporaneidad. Esto es, la idea de que para *ser humano* ya no se trata solo de

⁷ Por ejemplo, dependiendo de la configuración de privacidad de cada sujeto en su perfil en una red social -Facebook, por caso-, otras personas podrían intervenir en él compartiendo textos, imágenes y con comentarios que colaboren a la construcción de esa identidad virtual.

alimentar y cuidar al cuerpo físico para que viva, produzca y consuma, sino que en las sociedades postindustriales los sujetos se ven impulsados a crear un Yo virtual que también debe ser *alimentado y educado para ser social* y para que produzca y consuma vínculos y contenidos. Así, no se trataría de una simulación de un Yo -como plantea Crary- sino de un Yo en sí mismo, en su faceta virtual, y que debe analizarse en diálogo con su dimensión real. Si, como postula Groys, durante la época de la modernidad el *cuerpo de la obra artística reemplazaba al alma como parte potencialmente inmortal del Yo*, la misma metáfora puede ser utilizada y sustituida por la idea de que hoy el avatar configura la parte potencialmente inmortal del Yo. Si *ya no hay Dios* ni inmortalidad de los cuerpos, las redes sociales digitales podrían estar ocupando ese espacio vacío en el que la eternidad aún es posible. Por lo tanto, aquel antiguo pensamiento de “conectarse a Internet” debe ser superado por la constatación de que la pertenencia es total, a tal punto que muchas veces esta logra incluso trascender a la existencia física.

Ser en el mundo

De acuerdo con Lewis Mumford, el desarrollo maquínico en la era moderna estuvo dado no solo por herramientas y máquinas propiamente dichas, sino también por obras e incluso por el control social. Así, estos y otros elementos que describe el autor son parte de lo que, con el paso de los años, formó un *complejo social* y una *trama ideológica* que llevaron a que el desarrollo maquínico se sucediera tal como lo hizo. De esta forma, así como para Mumford una serie de avances técnicos y sociales modificaron a la cultura y prepararon el suelo histórico para el despliegue de lo que él denomina *la Máquina*, es posible pensar cómo, más acá en el tiempo, fenómenos de las sociedades postindustriales -en apariencia aislados- también pueden ser estudiados como la preparación para un salto cualitativo hacia otros modos de ser y hacer en el mundo. Lo público y lo privado en el espacio digital, las configuraciones de espacio y tiempo en el mundo virtual, el autodiseño y la autonarración, y la construcción de un Yo virtual potencialmente inmortal son rasgos que pueden pensarse de manera aislada, pero que si son tomados en conjunto, muestran las formas en que se configuran otros modos de ser en el mundo. Si bien, debido a la falta de perspectiva histórica, se torna difícil pronosticar cuál será el resultado del devenir de estas problemáticas, se puede obtener cierto panorama a partir de lo postulado por Groys (2014); esto es, la idea de que la (ultra)modernidad es “la época de la permanente pérdida del mundo familiar o de las condiciones tradicionales de vida” (p. 107). Es decir, se vislumbra la pérdida del mundo como se lo conoció hasta casi terminado el siglo XX, pero asimismo se puede pensar que, en simultáneo, aparecen como resultado sujetos en permanente cambio,

flexibles y adaptables a las novedades técnicas y tecnológicas. De acuerdo con Groys, la ultramodernidad significa que la falta de tiempo es cada vez más obvia, que nadie tiene tiempo para nada y que toda tendencia o moda es percibida como pasajera y en potencial decadencia. Entonces, una posible respuesta a la pregunta sobre cuáles serán esos otros modos de ser y hacer en el mundo que comienzan a gestarse en el siglo XXI es que si bien hay una *permanente pérdida de lo familiar*, también hay una constante que es *lo cambiante, lo efímero*. Así como a comienzos del siglo XXI los sujetos se *conectaban a Internet* y a los pocos años la conexión se volvió total, puede haber alguna certeza en la idea de que los individuos en la contemporaneidad se caracterizan por ser adaptables, flexibles a este tipo de modificaciones.

Espacio presencial

En sintonía con lo postulado hasta aquí, de acuerdo con Susana Finkelievich, autora del libro *I-POLIS. Ciudades en la era de Internet*, en los comienzos de Internet se creía que el ciberespacio era un escenario paralelo, “(...) hasta que nos dimos cuenta que es una prolongación del presencial y, en definitiva, los seres humanos van y vienen todo el tiempo aunque no lo sepan” (Esteban, 2016). El desarrollo de Internet como espacio virtual habitable puede ser analizado junto con las modificaciones que el hombre experimenta en su subjetividad. El devenir de Internet y específicamente de las redes sociales modifican no solo la manera de comunicarse -como si fueran meras plataformas de información-, sino las formas en que los sujetos se presentan ante el mundo. Así, el cuerpo adquiere dimensiones en las que se prolonga (cuerpo-avataar) y esto asimismo condiciona los modos en que se constituye su identidad y las formas que adquiere su comunidad. Siguiendo a Mumford (1982), “El espacio y el tiempo, como el lenguaje, son obras de arte, y como el lenguaje imponen condiciones y dirigen la acción práctica” (p. 6). Así como el autor narra la forma en que la sociedad de la Edad Media se organizaba espacialmente -determinada por símbolos y valores religiosos y sin conexión entre las categorías de tiempo y espacio-, en el siglo XXI comienzan a surgir nuevos modos de representar el espacio y el tiempo a partir del desarrollo de Internet y las redes sociales, y con ellos, diversas formas de estar en el mundo. Así, el surgimiento del espacio virtual como un sitio más en el que ocurre la vida social puede ser explorado junto con la llamada *tecnociencia fáustica* descrita por Sibilia. Como se vio en la Introducción, la autora se refiere al impulso fáustico como aquella intención de la tecnociencia contemporánea de superar “(...) todas las limitaciones derivadas del carácter material del cuerpo humano, a las que entiende como obstáculos orgánicos que restringen las potencialidades y ambiciones de los hombres. Uno de esos

límites corresponde al eje temporal de la existencia” (Sibilia, 2009, p. 43). Así, si bien Sibilia se sitúa en una posición crítica al referirse a la tecnociencia fáustica, es interesante no rechazar de plano las posibilidades que esta noción presenta, ya que puede ofrecer una visión más amplia sobre los modos en que se configuran las subjetividades en la contemporaneidad. De esta forma, si de acuerdo con Sibilia la tecnociencia fáustica busca abolir el tiempo y el espacio y todos aquellos límites que intentan *aprisionar a la especie humana*, resulta interesante invertir la declaración y pensar de qué manera el espacio virtual ofrece la posibilidad de permanecer en él aún después de la muerte del cuerpo físico. Como se dijo, el espacio virtual funciona también como una extensión de la vida humana y es un sitio del que puede no salirse nunca. Si *ser* es *pertenecer* dentro del mundo virtual y aun, si es un espacio que puede no abandonarse nunca, es decir, se puede no dejar de pertenecer, entonces también existe la posibilidad de nunca dejar de *ser*. El sueño de la tecnociencia fáustica se vería realizado gracias a que el avatar tiene una sobrevida frente a los cuerpos humanos que son finitos, mortales. El espacio virtual puede sobrevivir a los seres humanos y contiene un acervo de información, datos e identidades que trascienden al llamado *espacio real*. Si bien para Sibilia la tecnociencia en su dimensión biotecnológica tiene como reciente meta *fabricar algo vivo*, los casos de la teleinformática y las redes sociales pueden analizarse como la *creación* de perfiles e identidades que finalmente *vivan*, esto es, que estén vivos en su carácter de avatares que cada sujeto diseña y en los que vuelca sus emociones y pensamientos.

No obstante, se debe tener en cuenta que, también como destaca Sibilia (2009), este impulso fáustico se da de la mano de empresas privadas (como son Facebook, Twitter e Instagram, por caso) que “(...) cumplen un papel fundamental en la construcción biopolítica de cuerpos y modos de ser, desplazando la antigua primacía de los Estados y sus instituciones de secuestro” (p. 158). En la misma línea, Deleuze sostiene que en las sociedades de control el poder fluctúa y se expande por todo el espacio, ya no solo dentro de las instituciones. En este sentido, el poder se extiende como telón de fondo también dentro del espacio virtual en el que se construyen subjetividades, las que no pasan solamente por las instituciones de las sociedades disciplinarias, que al fijar al sujeto a un espacio cerrado lo erigen, a su vez, como individuo, sino que son flotantes a tal punto que encuentran en la virtualidad otro espacio donde desarrollarse. Lo que el sujeto es está fuertemente condicionado por aquella individualidad que se configura en el espacio virtual y que se encarna en el Yo virtual. Con una mirada *deleuziana*, podría pensarse que el poder en las sociedades postindustriales constituye a los sujetos como tales también a partir de su vinculación con el espacio virtual y con los otros avatares con los que entra en contacto.

Finalmente, resulta pertinente remarcar que todo lo mencionado hasta aquí ocurre a través de dispositivos técnicos que los sujetos utilizan, pero de los que la mayoría desconoce su funcionamiento. Esto va en la línea de lo postulado por Galimberti (2001), quien afirma que “(...) hoy, por las dimensiones alcanzadas y por la autonomía ganada, la técnica expresa la abstracción y la combinación de las ideas y de las acciones humanas a un nivel de artificialidad tal que ningún hombre y ningún grupo humano, por más especializado que esté, y hasta incluso por efecto de su especialización, está en condiciones de controlar en su totalidad” (p. 28). Complementariamente, la presente tesina se orienta hacia la pregunta por el sentido de las prácticas y la construcción de subjetividades, esto es, aquello que los individuos *son* y cómo se constituyen mediante el autodiseño y no hacia las configuraciones técnicas del espacio virtual.

“En el mundo de hoy tratamos de desplazarnos de A a B con la mayor eficiencia posible.

Solo puede haber una ruta que sea la más eficaz. Por eso, al entrar en un laberinto, tenemos enseguida la impresión de estar perdidos. Pues bien, en Nueva Babilonia ya nadie podrá ‘perder el camino’. ‘Perderse’ dejará de ser sinónimo de ‘perder el camino’ para pasar a significar ‘explorar nuevos caminos’” (Nieuwenhuys, 2015).

De los monasterios al Newsfeed⁸: el tiempo como construcción

Cuando se analiza el espacio virtual como prolongación del espacio físico es posible apuntar algunos interrogantes acerca de cuáles son los *caminos* que habilita ese espacio, qué *rut*as permite *explorar*. Asimismo, surge la pregunta acerca de las configuraciones temporales que ocurren en ese espacio, esto es, analizar si se trata de un tiempo cronológico, medible, cuantificable, o si se vincula con una acumulación de hechos y experiencias en lugar de relacionarse con la suma de horas y minutos. Para desandar este recorrido es interesante concebir que tiempo y espacio no siempre estuvieron unidos como categorías, y que por lo tanto se debe pensar como posible que lo espacio-temporal pueda tener rasgos propios en el espacio virtual. Una primera aproximación a estos problemas puede hacerse mediante lo postulado por Mumford. Siguiendo al autor, en la Edad Media las categorías de tiempo y espacio experimentaron una transformación radical cuando comenzó a implementarse la medida regular del tiempo (Mumford, 1982). Fue en los monasterios donde se dio inicio al ordenamiento de la vida según ritmos que ya no eran los biológicos, sino que se correspondían con las llamadas horas canónicas; divisiones del día que requerían de un medio para ser contabilizadas. De acuerdo con Mumford, fue así como entrado el siglo XIII tuvo origen el reloj, medidor del tiempo abstracto que llega hasta nuestros días, y heredero asimismo del hábito de la vida metódica que había surgido en los monasterios. El reloj pasó a cuantificar la vida de los hombres y el tiempo dejó de estar determinado por la llegada del día y la noche, de las estaciones o de los ritmos orgánicos del cuerpo humano. El reloj produce horas, minutos y segundos, y el tiempo se vuelve

⁸ El Newsfeed de Facebook es todo aquello que se muestra en la sección de noticias y que está determinado por la actividad de cada sujeto en la red social. En general, las historias o noticias que más se muestran a un usuario son de aquellos contactos con los que más interactúa. La cantidad de comentarios y Me gusta que recibe una publicación y el tipo de historia de la publicación (foto, video, actualización de estado) también pueden aumentar sus probabilidades de aparecer en la sección de noticias (Servicio de Ayuda de Facebook. ¿Cómo se decide qué historias se muestran en la sección de noticias? s/f).

entonces mensurable. De esta forma, es considerado tiempo abstracto que sirvió y sirve como marco para la acción y el pensamiento humanos y, de acuerdo con Mumford, es la máquina central de la edad técnica moderna, ya que es omnipresente: la totalidad de la vida se ordena sobre la base de un reloj tácito que ni siquiera es necesario revisar para tener la certeza de que sigue allí. Una de las diferencias centrales entre el tiempo mecánico y el tiempo orgánico es, entonces, que mientras el primero puede acelerar o ir hacia atrás, el tiempo orgánico solo tiene una dirección. ¿Cómo puede pensarse, a partir de allí, la noción de tiempo en Internet y, en particular, en las redes sociales? Por supuesto, existe un tiempo abstracto-mecánico que ordena las operaciones y los intercambios⁹. Sin embargo, Facebook, Twitter, Instagram y otras redes sociales ofrecen en cierta forma un rediseño del tiempo que no es ni completamente orgánico o abstracto, pero que a su vez contiene elementos de ambos. Las publicaciones -más a menudo en Facebook e Instagram que en Twitter- no siguen un orden cronológico sino que responden a algoritmos ordenados según intereses y *prácticas virtuales* de cada usuario. Una persona puede irse a dormir, ponerse a trabajar o entrar en el cine a ver una película y *desconectarse* por algunas horas de sus redes sociales, pero cuando vuelva a *conectarse* lo que sucedió horas antes aún podrá ser una novedad, figurar entre lo más reciente de su *Newsfeed*, o ser rastreado saltando el inevitable progreso del reloj, que avanza aunque las personas estén *pausadas* o *ausentes* de las redes sociales. Una muestra de ello es la denominada función “Mientras no estabas”, incorporada por Twitter a comienzos de 2015 y cuyo objetivo es realizar una síntesis de los *tweets más relevantes* que se compartieron mientras el usuario no estaba revisando su *Timeline*¹⁰. La empresa misma se ocupó de aclarar que quienes más tiempo pasen en Twitter, menos verán la mencionada recopilación. “Con estas mejoras en la cronología creemos que podemos hacer un mejor trabajo para cumplir esta meta sin comprometer la naturaleza de tiempo real de Twitter” (Rosania, 2015), declararon en su informe oficial, y con un uso del concepto de “tiempo real” que resulta, al menos, paradójico.

Así, en redes sociales como Facebook, Twitter o Instagram el tiempo es no lineal, a la vez que tampoco responde a los ritmos biológicos del tiempo orgánico.

Mumford se refiere a la apropiación del reloj como una *segunda naturaleza* que, a pesar de no ser natural, está tan incorporado que se aparece como tal en la vida de cada

⁹ Así, los correos electrónicos tienen fecha y hora, también las transacciones bancarias y comerciales, las conversaciones por chat, etcétera.

¹⁰ El *Timeline* de Twitter muestra una secuencia de tuits de las cuentas que cada sujeto sigue en Twitter. Lo primero que aparece en la cronología de cada usuario son los tuits más acordes a sus intereses, esto es, aquellos de los usuarios con los que más interactúa, los tuits en los que el sujeto participa, etcétera. Asimismo, pueden figurar tuits de cuentas que el usuario no sigue, ya que la red social selecciona algunos posteos “populares” o tuits con los que las personas que el usuario sigue se encuentran interactuando. (Centro de Ayuda de Twitter. La cronología de Twitter. s/f).

individuo. El reloj mecánico es guionista y director de la vida de los sujetos, y el tiempo en redes sociales es cada vez menos mecánico y más *algorítmico*. ¿De qué manera afecta esto a la forma en que los sujetos se desenvuelven en su vida cotidiana? ¿Cuál es hoy esa segunda (o quizá, tercera) naturaleza? Tal vez sea demasiado pronto para intentar responder estos interrogantes, pero no deja de ser interesante pensar que en la actualidad se asiste a una paulatina transformación de la óptica a partir de la cual se desarrolla la vida diaria. De todas formas, uno de los rasgos que se vuelve cada vez más evidente es que el reloj mecánico no es reemplazado pero sí complementado por un *reloj* virtual. Mumford, en relación al tiempo abstracto, afirma que los hábitos de acrecentar y ahorrar tiempo surgen cuando se lo considera no como una sumatoria de experiencias, sino como una colección de horas, minutos y segundos. Esto es, justamente, lo contrario a lo que ofrecen las redes sociales, donde lo central es compartir y mostrar prácticas, y en las que se trata de que la vida *online* sea una experiencia en sí misma. El tiempo en redes sociales no es ya un conjunto de horas, minutos y segundos, sino un álbum de eventos personales y de las prácticas de los demás *amigos*. Si bien es imposible dejar de lado el reloj -tampoco se trata de esto-, lo que la *vida virtual* tiene para ofrecer no son tantos hechos cronológicos sino experiencias y sensaciones en común que deben ser compartidas. Por caso, no interesa tanto a qué hora se *subió* una fotografía a Facebook o Instagram sino lo que esa fotografía tiene para mostrar y contar sobre ese sujeto. No importa cuándo, sino qué, cómo y con quiénes.

Este sentido del no-paso-del-tiempo en redes sociales va en la línea de una edad - postindustrial, postcapitalista- en la que pasado y futuro se aparecen borrosos y donde de lo que se trata es de vivir en el presente inmediato. No importa si una foto fue compartida hace cuatro horas, sino que cuando sea vista será una *novedad* porque así lo establece cada algoritmo particular. Todo sucede ahora, todo es nuevo, y si bien se puede rastrear la cronología de hechos compartidos en la Biografía de Facebook¹¹ de cada contacto, *lo importante* ocurre en el *Newsfeed*, allí donde se agrupa toda la información que, subida hoy, ayer, o el año pasado, está siendo comentada por los usuarios de cada comunidad. Cada usuario es, asimismo, artífice de su propio tiempo no-mecánico-no-biológico, al poder revisar las publicaciones (*los hechos*) que ocurrieron cuando él no estaba presente en las redes sociales. El Yo virtual, si así lo desea, puede ser un artista del tiempo: puede viajar

¹¹ De acuerdo con el Servicio de ayuda de Facebook, el Perfil de Facebook incluye a la Biografía y es una colección de las fotos, historias y experiencias que componen la vida de cada sujeto. Es decir, una suerte de listado-sábana, en apariencia infinito, que agrupa todo lo que los individuos compartieron desde que se unieron a la red social (Servicio de Ayuda de Facebook, ¿Cómo puedo publicar contenido en mi biografía? s/f).

hacia publicaciones anteriores, programar publicaciones para que sean compartidas horas o días más tarde (por ejemplo, al elegir que una foto sea vista en un presente que difiere con el presente en que se programa para ser compartida), y hasta incluso modificar la fecha de un posteo que fue subido días, meses, o años atrás. Así, cada Yo-virtual construye su propio ritmo vital-virtual. El Yo-virtual puede, hasta cierto punto, dominar el tiempo, moldearlo, apropiárselo. Puede decidir en el presente que algo sea visto en el futuro -que será el presente cuando sus contactos lo vean-. Un ejemplo paradigmático de ello se presenta en el tercer capítulo de la serie televisiva británica *Black Mirror*¹², donde se exhibe un mundo de realidad aumentada en el que las personas tienen incorporado un chip que registra todo lo que ven y experimentan. Así, en cualquier momento pueden reproducir ese contenido en sus propios ojos o bien, sentarse junto a otras personas frente a una pantalla y programar qué segmento de sus vidas quieren volver a ver, hacer zoom para detectar detalles que hubieran pasado desapercibidos en vivo y en directo, y también, si así lo desean, borrar los episodios de sus vidas que quieran olvidar o al menos, de los que pretendan dejar de tener registro. Los personajes desestiman a la memoria orgánica porque, según dicen, no es confiable. Como es esperable, este acceso casi ilimitado a revivir cualquier instante de sus vidas y la consecuente imposibilidad de olvidar les puede producir paranoia y obsesión por los detalles y la reinterpretación de situaciones pasadas. Como el chip está instalado detrás de la oreja, la única forma de dejar de tener registro de cada instante es quitárselo salvajemente con un elemento filoso. En el caso del Yo virtual, el equivalente sería la eliminación de la cuenta de Facebook, Twitter o Instagram, aunque como se verá más adelante, muchas veces ni siquiera de esa forma es posible borrar por completo la información.

Este ejemplo también presenta el problema de la memoria y el olvido en relación con la tecnología y su posible obsolescencia. Es decir, si lo que cada individuo experimenta está atravesado por el Yo virtual y gran parte de su subjetividad está construida a partir de experiencias compartidas en el espacio virtual, surge el interrogante acerca de cómo se construyen los recuerdos y cómo se configura la memoria. En un extremo de distopía se podría situar a la mencionada serie de ficción: sin chip no hay memoria porque todo lo que vale la pena recordar está grabado. Para Susana Finquelievich,

“En la actualidad, tenemos muchos problemas con los procesos de construcción de memoria. En principio, pienso que se descarta con mayor facilidad: las personas

¹² *Black Mirror* es una serie británica creada en 2011. A la fecha de publicación de esta tesina cuenta con tres temporadas.

no se acuerdan de lo que experimentaron en el pasado inmediato. Cada individuo posee una especie de disco rígido con un límite. En este sentido, aprenden a recordar las cosas más importantes y descartar las restantes. Por un lado, contamos con tremendos repositorios de memoria como no hemos tenido antes pero al mismo tiempo tenemos el inconveniente de la amnesia tecnológica. Una inmensa cantidad de material que se digitalizó en soportes que son reemplazados por otros más nuevos (...)" (Esteban, 2016).

Temporalidad

"(...) El reloj no es simplemente un medio para mantener la huella de las horas, sino también para la sincronización de las acciones de los hombres" (Mumford, 1982, p. 4)

El Yo virtual siempre está despierto: puede continuar produciendo *me gustas*, comentarios, amistades, seguidores y publicaciones programadas, aun cuando el Yo real haya decidido, por ejemplo, dormir. Los contactos o seguidores en las redes sociales pueden continuar viendo el contenido compartido mientras que el sujeto está en la privacidad de su hogar, incluso hasta en un momento íntimo como lo es el del sueño. Lo ven pero no lo pueden ver. O no lo ven pero lo pueden ver.

Aquello a lo que Jonathan Crary denomina *principio de funcionamiento continuo* no es nada menos que un capitalismo en el que la vida humana no tiene interrupciones, y donde el último refugio es, de momento, el mundo del sueño. Aunque, como se dijo, el sueño en sí mismo no pueda ser invadido, *durante* el tiempo de sueño la vida de vigilia de ese Yo sigue en pie en su versión virtual. Para Crary también se trata de una existencia de puro presente, de un tiempo que no pasa, que está más allá del tiempo mensurable del reloj. El tiempo no se va a ningún lado: todo queda archivado y registrado en las redes sociales: tanto es así que aunque el usuario borre información, Facebook guarda en sus registros todo lo que se haya compartido alguna vez¹³. Es a la vez una existencia de puro presente y de captura eterna del tiempo -presente-. De este modo, se puede pensar que la diferencia esencial entre un hecho fortuito de la vida cotidiana, un encuentro cara a cara o una conversación, y un evento, foto o episodio compartido en redes sociales es que mientras que aquellos son fugaces e inevitablemente se evaporan dado que existen solo en el presente -un presente

¹³ Así, en el Servicio de Ayuda, Facebook aclara que "Es posible que copias de ciertos materiales (por ejemplo, registros) permanezcan en nuestra base de datos por motivos técnicos. Cuando elimines tu cuenta, este material ya no estará asociado a datos identificativos" (Facebook, Servicio de Ayuda. ¿Cuál es la diferencia entre desactivar y eliminar mi cuenta? s/f.)

como instantaneidad, como inmediatez-, estos últimos se anclan en un presente que no avanza ni retrocede: siempre está allí, como si todo ocurriera cada vez que alguien mira, comenta o comparte una publicación. Un tiempo que no avanza ni retrocede, un presente infinito. Este *tiempo virtual* no diluye el tiempo abstracto, mecánico, con el que los sujetos ordenan sus vidas cotidianas, sino que como se vio, convive con él. La subjetividad, entonces, se ve desdoblada en dos tiempos que se superponen: los horarios con los que se organiza la vida física y el tiempo virtual, no mecánico, no orgánico, no sincronizado con un reloj sino con un algoritmo que dice a las personas qué es lo que está ocurriendo o ha ocurrido en el espacio virtual, y qué es aquello a lo que se le debe prestar atención. Todo ocurre ahora.

Este presente infinito, eterno, interminable ya había sido descrito por Héctor Schmucler al procurar una crítica de la técnica moderna desde una mirada heideggeriana. El autor se refiere al tecnologismo como la ideología dominante en que la técnica moderna se presenta como la única técnica posible. A diferencia de la *techné* griega, la técnica moderna no implica una instancia de creación en la que el hombre es parte importante de aquello que ha sido creado, sino que es una *técnica provocante* que impone su necesidad a la naturaleza y que construye al hombre como mero recurso humano, y no en comunión con la naturaleza en pos de una creación no autoritaria (Schmucler, 1996). En palabras de Schmucler: “El entusiasmo que intenta transmitir la técnica moderna es la expresión de un extraño proyecto de futuro sin devenir, de un futuro que pretende arrancar desde hoy mismo porque, como Fausto, busca detener el tiempo. El tecnologismo repite, triunfalmente, el gesto de borrar el futuro: el futuro no es otra cosa que la técnica misma. El tecnologismo instaura una visión fundamentalista de la existencia: impone su proyecto técnico como mandato indiscutible; niega cualquier posibilidad de decir *no* al presente. El tecnologismo es una ideología totalitaria” (1996, p. 8).

Si se considera a las redes sociales y al espacio virtual como parte de la técnica moderna, entonces se los debe pensar como parte del tecnologismo descrito por Schmucler. El tiempo en redes sociales parece no pasar, y aparenta contener un presente continuo, incesante. Si la técnica moderna busca detener el tiempo, se puede pensar que las redes sociales han tenido bastante éxito en tal empresa. En ellas, los sujetos tienen la posibilidad de ser inmortales y sus Yoes virtuales viven en un presente eterno signado por el no paso del tiempo y la posibilidad de *vivir después de la muerte*, como se verá en profundidad más adelante. Si bien en Schmucler hay cierta reprobación de la relación entre el hombre y la técnica moderna, su postura no deja de resultar ilustrativa acerca del modo en que se vive en la contemporaneidad. Finalmente, así como Hannah Arendt afirma que el

mundo de las máquinas “se ha convertido en un sustituto del mundo real (...)” (como se cita en Schmucler, 1996, p. 9), nuevamente es posible discutir esta idea a partir de la hipótesis de que el “mundo de las máquinas” o mundo virtual no es sustituto sino parte constitutiva de *lo real*.

En la misma línea que Schmucler, Crary afirma que el 24/7 posee una *temporalidad imposible*. En palabras del autor, el 24/7 “Es siempre una forma de castigo y desprecio a la debilidad y la insuficiencia del tiempo humano, con sus texturas borrosas y serpenteantes” (Crary, 2015, p. 57). En el espacio virtual no hace falta dormir, el Yo virtual no precisa de un sueño reparador ni padece insomnio o vigilia permanente. Es un mundo en el que los avatares están constantemente *despiertos* y, cuando el cuerpo humano necesita dormir, ellos continúan produciendo imágenes, impresiones, opiniones y comentarios. Crary postula la idea de la vida 24/7 como una crítica de la diferencia entre ambas temporalidades pero es, asimismo, un dato concreto de lo que ocurre con el tiempo en el espacio virtual: no se detiene, pero -paradójicamente- tampoco avanza. Un ejemplo de ello es un estudio reciente realizado por la empresa Microsoft Argentina. En él se detectó que cuatro de cada diez jóvenes están las 24 horas conectados a Internet y que “(...) 5 de cada 10 permanecen hasta que se van a dormir. Sólo uno de cada 10 se conecta menos de tres horas. ‘Cada vez más chicos están conectados, incluso cuando duermen. Esto no quiere decir que resignan sueño. No apagan nunca la PC o el celular para estar disponibles las 24 horas’” (“El costado oscuro de estar conectado”, *Página 12*), sostiene Roxana Morduchowicz, coordinadora de la encuesta. En este sentido, Crary (2015) afirma: “Uno tiene una intuición evanescente acerca de la disparidad entre la sensación que tenemos de la conectividad electrónica ilimitada y los límites persistentes de la corporalidad y la finitud física” (p. 111). Esto que Crary presenta como una dificultad para el ser humano puede ser invertido, ya que si bien es cierto que el espacio virtual y lo que en él ocurre es prácticamente inabarcable si se compara con los límites físicos del cuerpo, es asimismo otro espacio pasible de ser habitado, y que por tanto complementa al denominado *mundo real*. De acuerdo con Paula Sibilía (2009), en los saberes hegemónicos contemporáneos aparecen ciertas tendencias “(...) que rechazan el carácter orgánico y material del cuerpo humano y pretenden superarlo, buscando un ideal aséptico, artificial, virtual e inmortal” (p. 36). Así, siguiendo a la autora, la tradición prometeica considera que hay límites con respecto a lo que se puede conocer, hacer y crear (Sibilía, 2009). Por el contrario, en la contemporaneidad se encuentran rasgos de lo que Sibilía denomina *saber de tipo fáustico*, dado que este saber “(...) anhela superar todas las limitaciones derivadas del carácter material del cuerpo humano, a las que entiende como obstáculos orgánicos que restringen las potencialidades y ambiciones de los

hombres. Uno de esos límites corresponde al eje temporal de la existencia” (Sibilia, 2009, p. 43). De esta forma, la percepción de Crary acerca de la finitud física versus la ilimitada vida virtual podría inscribirse dentro de una visión prometeica de la tecnología, ya que pareciera que para el autor *debería* haber un límite a la conectividad electrónica de los cuerpos. Lo que podría refutarse tanto a lo planteado por Crary como por Sibilia es la tensión binaria que ambos suponen: por el contrario, las potencialidades fáusticas pueden analizarse como complemento de las posibilidades orgánicas del cuerpo humano y no como elementos excluyentes. Asimismo, la disparidad que preocupa a Crary puede ser leída como una victoria de la tecnociencia de impulso fáustico, en principio, en su dimensión virtual. *Los límites persistentes de la corporalidad y la finitud física*, como los llama Crary, son asimismo las ilimitadas posibilidades del Yo virtual: el sueño fáustico ha comenzado y resistirlo quizá no sea la mejor estrategia.

Habitar lo virtual

“(…) El espacio y el tiempo, como el lenguaje, son obras de arte, y como el lenguaje imponen condiciones y dirigen la acción práctica” (Mumford, 1982, p. 6)

Siguiendo la descripción que realiza Mumford (1982), en la Edad Media las relaciones espaciales se constituían de acuerdo con la importancia o jerarquía de los sujetos y objetos. Mumford toma como ejemplo a las torres de las iglesias, las que solían representar el punto más alto dentro de una ciudad, y que con ello simbolizaban su importancia y centralidad. Esto mutó cuando, paulatinamente, comenzaron a estudiarse las relaciones de los objetos en el espacio y surgieron las leyes de perspectiva, porque entonces el espacio comenzó a ordenarse ya no por un sistema de valores -fundamentalmente religiosos-, sino por un sistema de magnitudes (Mumford, 1982). El autor narra, además, cómo entonces tuvo lugar la unión definitiva de las categorías de tiempo y espacio, que hasta ese momento habían permanecido disociadas¹⁴. Desde entonces, todas las actividades humanas se insertan en las categorías de tiempo y espacio y es mediante su omnipresencia que es posible desarrollar la vida con normalidad¹⁵. Sin embargo, desde los comienzos de Internet, y

¹⁴ Así, siguiendo la narración de Lewis Mumford (1982), en la Edad Media “Debido a esta separación de tiempo y espacio, las cosas pueden aparecer y desaparecer repentinamente, inexplicablemente: la caída de un barco detrás del horizonte no necesitaba más explicación que la caída de un demonio por la chimenea. No había misterio acerca del pasado de donde habían aparecido, ni especulación acerca del futuro a que iban destinados” (p. 6).

¹⁵ De esta manera, aquel que presente dificultades con al menos una de ambas categorías para adaptarse a la vida en sociedad puede ser considerado insano o demente.

particularmente con el despliegue de las redes sociales, las personas también ocupan un lugar en el espacio virtual. Comer, dormir, respirar y todas las actividades vitales continúan en su sitio (no podría ocurrir de otra manera -al menos por ahora-), pero además los individuos perfeccionan sus habilidades para habitar y vivir el mundo virtual: allí tienen amigos, comparten emociones, se angustian o alegran por distintos motivos. Es un espacio en donde quien pertenece, lo habita permanentemente, a la vez que ocupa su lugar en el *mundo real*. Es decir, que en cierto modo puede estar en dos lugares al mismo tiempo. Desde ya, este espacio virtual no es habitable en los mismos términos que el espacio físico, pero sí lo es desde las subjetividades, que se ven afectadas también por esta dimensión.

En este sentido, para Sibilia (2009) las soluciones de la teleinformática “(...) anulan las distancias geográficas sin necesidad de desplazar el cuerpo e inauguran fenómenos típicamente contemporáneos como la ‘telepresencia’ o la ‘presencia virtual’” (p. 50). Se puede pensar, así, que el sueño de la tecnociencia fáustica se reproduce también en el espacio virtual. En este caso, como en el de la técnica moderna en general, tampoco hay un *afuera*: tanto es así que, como se verá más adelante, los sujetos pueden pertenecer aún después de muertos.

El espacio virtual, que de acuerdo con una de las hipótesis de este trabajo es un espacio habitable, tiene la particularidad de estar formado por unidades de medida que se denominan páginas. Un sitio web cualquiera (incluidas las redes sociales digitales) no es un espacio real, pero no por oposición a una realidad tridimensional, sino porque es el resultado de un código digital y de propiedades que, unidas, conforman lo que los usuarios de Internet conocen y experimentan como páginas web. En este sentido, Groys describe a las imágenes digitales como *invisibles*, ya que lo que conforma a una imagen de este tipo (o a cualquier página de Internet) es un código que no es visto por aquel que mira la imagen. El ser humano, agrega Groys, es exterior a este código, y está sentenciado a contemplar solo sus efectos visuales. Una imagen digital no puede ser copiada, “(...) sino que siempre tiene que ser parte de una muestra o una performance” (Groys, 2014, p. 190). Así, el autor realiza una analogía entre la imagen digital y una obra musical, ya que tanto la partitura como el código digital no son idénticos a la imagen ni a la música y solo tienen lugar si alguien o algo las hace *actuar*.

Es posible pensar, entonces, en el espacio virtual como un sitio más donde los sujetos actualizan su experiencia cada vez -tal como lo hacen en la vida *real*-, y por lo que no se trata, por tanto, de una mera representación o reproducción técnica (como podría ser una fotografía analógica o una película), en la que algo de la persona está allí efectivamente, pero que no es parte de una experiencia de vida, efímera y de puro presente. Si no hay

imagen original visible, no hay copia, pues cada performance se convierte en un original (Groys, 2014). Esto es, cada reproducción posee un vínculo desconocido con el original.

Sin embargo, a los efectos de la subjetividad, los seres humanos son individuos que realizan actividades en lo que conocen como sitios web, es decir, que más allá de que las redes sociales puedan ser consideradas como conceptos abstractos (o imágenes invisibles, siguiendo a Groys) son algo que para aquel que lo habita: *existen, son*.

Un ejemplo colorido que muestra que el espacio virtual es también un espacio habitable (y además, habitado) lo presenta la noticia acerca de la retirada de los *candados del amor* del Puente de las Artes en París (“Sacarán definitivamente los ‘candados del amor’ en París”, *Clarín*). En mayo de 2015 las autoridades parisinas decidieron retirar los más de 40.000 candados (“Orange Rebuilds Paris's Pont des Arts Digitally to Recognize 'Love Locks'” [Orange reconstruye digitalmente el Puente de las Artes de París para reconocer los “Candados del amor”], *Creativity*) que las parejas, voluntariamente, dejaban en ese lugar como símbolo de su amor. El motivo por el que se tomó la decisión fue debido a que la estructura metálica que los sostenía estaba comenzando a romperse como resultado del enorme peso de los candados en su conjunto. Las autoridades y la sociedad civil parisina barajaron distintas opciones para reemplazar simbólicamente tales demostraciones afectivas. Una de esas opciones la ofreció la empresa Orange, que decidió recrear el puente digitalmente. El fotógrafo Alexis Bourdillat fotografió cuidadosamente todos los candados y los subió al sitio *Relock Love*¹⁶. Es decir, muchos de los candados que fueron retirados del puente donde se encontraban están *en otro lado*: en un espacio virtual, que en este caso es el mencionado sitio web. Las parejas ahora encuentran allí sus candados: existen todavía y, en cierta forma, pueden ser visitados como lo eran en el mundo físico.

Acerca de la representación, se puede retomar a Groys (2014), quien afirma que “(...) el proceso de documentar algo siempre despliega una disparidad entre el documento mismo y el acontecimiento documentado, una divergencia que no puede acortarse ni borrarse” (p. 79), y si bien en esta frase está haciendo referencia a la documentación artística, resulta interesante preguntarse si el concepto de “documentación”, como Groys lo toma, es aplicable a casos como estos en los que la representación del hecho -artístico o no- pasa a constituirse en el hecho mismo, pero en su versión *virtual*. Es decir, y continuando con el ejemplo anterior: si indudablemente es cierto que los candados fotografiados y subidos a la web no son los candados tridimensionales, palpables, físicos en sí mismos, ¿eso les resta el significado por el que fueron colocados en el puente? Aquí surge nuevamente el plano del sentido y la subjetividad, de aquello que representa o significa *algo* para aquel sujeto que lo

¹⁶ El proyecto completo se encuentra en: relocklove.orange.fr/

vive, así sea a través de una carta escrita a mano, de un correo electrónico o de un posteo en la biografía de Facebook.

No obstante, más adelante el autor sostiene que “(...) la vida cotidiana comienza a exhibirse a sí misma -a comunicarse como tal- a través del diseño o de las redes contemporáneas de comunicación participativas y se vuelve imposible distinguir la representación de lo cotidiano de lo cotidiano mismo” (Groys, 2014, p. 117). Esto es, si bien en el ejemplo anterior el autor hacía referencia a la documentación artística, Groys alude permanentemente a la relación entre arte, política y espacio público (con evidentes referencias al espacio de las redes sociales), por lo que resulta -en principio- contradictorio que sostenga que en la actualidad es imposible distinguir entre lo cotidiano y su representación. Es decir, siguiendo a Groys, que las informaciones en Internet tienen su momento único de aparición, pero sin embargo el autor asegura que la información individual nunca se desterritorializa, sino que en Internet cada archivo tiene su dirección y, por lo tanto, su lugar. Esto es, de alguna manera, la confirmación de que en Internet y en las redes sociales no se trata de copias *virtuales* del mundo físico, sino que es un espacio de autenticidad donde también la vida social ocurre.

La creación de la página web

El espacio virtual inaugura otras perspectivas de visión que serían orgánicamente imposibles para el ojo humano. Herramientas como Google Maps o Google Earth, por caso, habilitan una visión del espacio que era impensado hasta hace poco tiempo.

De esta forma, nuevas unidades de percepción y sentido surgen en la época que Peter Sloterdijk denomina posthumanista. Así, para el filósofo alemán, el Humanismo fue un intento de domesticar al hombre a través de la escritura: “Los libros, así lo remarcó alguna vez el escritor Jean Paul, son cartas más o menos largas a los amigos (...)” (Sloterdijk, 2000, p. 9). Esto supuso, entonces, que la invención de la página escrita creara un mundo disponible para la construcción de sentido y para la dominación de los impulsos bárbaros del hombre, un mundo que estuvo determinado, en gran parte, por la dimensión de esa página y esos textos. Para Sloterdijk, “Los humanizados no son, en principio, otra cosa que la secta de los alfabetizados, y como en muchas otras sectas salieron a la luz proyectos expansionistas y universalistas” (p. 10). Es decir, todas esas construcciones subjetivas que surgieron del proyecto humanista de domesticación a través de la alfabetización corresponden a un plan que supone que el hombre es adiestrable.

Siguiendo estos postulados, se puede considerar que la invención de la página web también permite la aparición de otras cosmovisiones y de una nueva unidad de percepción y

sentido, tal como lo fue la página escrita durante siglos. Si así como el Humanismo se basó en el supuesto de que el hombre es domesticable -y que para tal efecto hay que acercarle las lecturas *correctas*-, cabe preguntar, entonces, si el posthumanismo y las telecomunicaciones tienen la misma finalidad, o bien otro objetivo, o si no tienen ningún propósito en absoluto. Para Sloterdijk (2000), "(...) la coexistencia de los hombres en las sociedades actuales fue puesta sobre nuevas bases. Y éstas son, como se puede mostrar sin esfuerzo, decididamente post-literarias, post-epistolográficas y consecuentemente, post-humanísticas" (p. 11). Así, para el autor, la síntesis social se realiza a través de nuevos medios de telecomunicación que relegaron la importancia que otrora tuvieron los textos escritos. De acuerdo con el filósofo, el Humanismo fue la ilusión de que las grandes estructuras políticas y económicas podían organizarse de acuerdo con el modelo de la sociedad literaria. Así, respecto al interrogante acerca de si los medios de telecomunicación posthumanistas tienen la misma finalidad que los textos escritos, puede encontrarse una respuesta tentativa en la idea de que, en principio, la alfabetización es hoy asimismo digital, como también lo es la construcción de sentido y de subjetividad. Sin embargo, siguiendo lo postulado por Sloterdijk, no resulta exhaustivo suponer que un medio reemplaza a otro y continúa con su finalidad, especialmente si el autor afirma que luego de la Segunda Guerra Mundial quedó demostrado que los intentos del Humanismo de domesticar al hombre fracasaron. Así, el filósofo sostiene que la lectura "(...) fue una potencia formadora del hombre, y lo es aún, en dimensiones más humildes. Sin embargo, la elección -como quiera que se haya realizado- fue siempre como el poder detrás del poder" (Sloterdijk, 2000, p. 18). Esta reflexión tiene puntos de contacto con la invitación con la que Gilles Deleuze concluye su capítulo *Posdata sobre las sociedades de control*, cuando afirma que corresponde a los jóvenes "(...) descubrir para qué se los usa, como sus mayores descubrieron no sin esfuerzo la finalidad de las disciplinas. Los anillos de una serpiente son aún más complicados que los agujeros de una topera" (p. 23).

El futuro ya pasó

De acuerdo con Groys, es muy probable que Internet no permanezca tal como se la conoce debido a las *próximas guerras cibernéticas*. Así, el autor asegura que este siglo se parece mucho al mundo del siglo XIX, en el que el horizonte era la apertura de mercados, pero cuyos sueños fueron derribados por la Primera Guerra Mundial. Esto significa que hay un espacio que pronto va a mutar, pero que actualmente es, en términos generales, democrático. No se trata de una transformación meramente técnica, como lo fueron las mejoras en los artefactos telefónicos, sino un cambio que modifica estructuras culturales y

sociales. Y esto es así porque dentro del espacio virtual habitan seres humanos. Si cabe la comparación con la Europa del siglo XIX es posible, entonces, sostener la hipótesis de que el espacio virtual es también un espacio habitable.

Acerca de la democracia y el control, Sibilia (2009) afirma que “Más allá de ‘virtualizar’ los cuerpos extendiendo su capacidad de acción por el espacio global, la convergencia digital de todos los datos y tecnologías también amplía al infinito las posibilidades de rastreo y colonización de las pequeñas prácticas cotidianas” (p. 53). Así, ya no se trata solo de instituciones de encierro como en las sociedades disciplinarias descritas por Foucault, ni tampoco únicamente del control al aire libre de las sociedades de control, como postula Deleuze, sino que el control se extiende también hacia el espacio virtual. Si es plausible de ser habitado, es plausible de ser controlado. De acuerdo con los reportes, la red social más *habitada* -Facebook- tiene 1490 millones de miembros activos¹⁷ y diariamente ingresan a la plataforma 968 millones de usuarios (“Facebook llegó a 1000 millones de usuarios conectados en un solo día”, *La Nación*). Es decir, que si Facebook fuera un país, sería el más poblado del mundo, ya que le seguiría China con 1370 millones de habitantes (¿Cuáles son los países más poblados del mundo?, *Europapress*). Asimismo, esta (des)territorialización virtual puede considerarse a la par que la llamada pérdida de territorio de los Estados nacionales, que si bien se inauguró con la mundialización y la instalación de la economía de libre mercado y del mercado financiero a nivel global, se ve reforzada por las posibilidades técnicas actuales. Facebook no es un país, pero es el espacio en el que casi 1500 millones de personas de todo el mundo viven gran parte de su realidad cotidiana y donde, por tanto, también es posible pensar acerca de las formas de control que allí tienen o podrían tener lugar. Asimismo, y como se verá en los próximos capítulos, el espacio virtual es un espacio que puede no abandonarse nunca.

La gramática de una casa

Por lo expuesto hasta aquí puede afirmarse que el espacio virtual es un lugar que los sujetos habitan como parte de su cotidianeidad. Para Groys, el *diálogo con el mundo* “(...) está basado en ciertos presupuestos filosóficos que definen el medio y la forma retórica de este diálogo” (p. 193). Así, “Google es la primera máquina filosófica conocida que regula nuestro diálogo con el mundo sustituyendo ‘vagos’ presupuestos metafísicos e ideológicos con reglas de acceso estrictamente formalizadas y universalmente aplicables” (Groys, 2014, p. 194). Siguiendo a Groys, esto se debe a que las preguntas que las personas le hacen al

¹⁷ Se entiende por miembros activos a aquellos usuarios que se conectan a Facebook al menos una vez por mes.

mundo deben formularse como palabras o combinaciones de palabras que Google responde con todos los *contextos accesibles* donde aparece aquella palabra. Esto provoca que la lengua funcione a través de “palabras que están liberadas de su habitual sujeción a las reglas del lenguaje (a su gramática)” (Groys, 2014, p. 195). Por lo tanto, al no haber gramática ya no hay jerarquía entre palabras y esta jerarquía, para Groys, es la que determinaba “el modo en que funcionaba el cuestionamiento filosófico tradicional acerca del saber y la verdad” (p. 196). Para Groys, con la deconstrucción derridiana las palabras lograban liberarse de los intentos por establecer un sentido único y normativo para cada una de ellas (como en los diccionarios y enciclopedias), pero Google logró darle *una vuelta completa a la deconstrucción* porque si bien las palabras, en apariencia, migran de contexto en contexto sin poder fijar un significado definitivo, el motor de búsqueda tiene una existencia finita, con un soporte material también finito.

Groys retoma el postulado de Heidegger acerca de que el lenguaje es la casa del ser y agrega que “(...) la gramática de la lengua, de hecho, puede compararse con la gramática arquitectónica de una casa” (p. 198). Y continúa: “Sin embargo, la liberación de las palabras individuales de sus vínculos sintácticos convierte la casa de la lengua en una nube de palabras. El hombre se queda lingüísticamente sin hogar” (Groys, 2014, p. 199). No obstante, esta *liberación* no es nueva, dado que el propio Groys rastrea un proceso similar en el uso freudiano de las palabras, donde algunas de ellas al ser extraídas de su estructura sintáctica derivan hacia textos inconscientes. Cabe preguntar, entonces, si la visión de que el hombre se queda lingüísticamente sin hogar no será en principio exagerada, y si en verdad no se trata de una escisión entre un *antiguo* lenguaje gramatical y un *actual* lenguaje de búsqueda de palabras liberadas, ya que ambos rasgos se tejen en un entramado donde Yo virtual y Yo real se entremezclan. Así, si el lenguaje es la casa del ser y hoy los sujetos dialogan y se vinculan a través de Internet y de las redes sociales digitales, es posible pensar que el *Ser* se desarrolla también en Internet, lo que configura, además, la posibilidad de que exista un lugar del que surjan nuevos tipos de subjetividades.

Dispersión y encuentro

Crary retoma de Sartre la idea de *serialidad* para referirse a la “(...) dispersión de la colectividad en una suma de individuos discretos que se relacionan entre sí únicamente sobre la base de identidades huecas o narcisistas” (p. 138). Según Crary, esta serialidad puede encontrarse también en relación con el *tiempo humano* que se destina a las diversas actividades electrónicas. Pero a diferencia de los ejemplos que proporcionaba Sartre, en los vínculos *virtuales* esta dispersión efectiva de los cuerpos humanos no representa

necesariamente vínculos vacíos o huecos. La soledad, retoma Crary, es la base para el capitalismo. Sin embargo, a partir de esta dispersión en la que cada individuo se encuentra aparentemente en soledad (solo en su hogar o en presencia de otros individuos con los que no establece una interacción en ese momento), a través de su Yo virtual puede estar en contacto e interactuar con otros en su misma situación. Esto es, si bien los cuerpos humanos pueden estar *en soledad*, al mismo tiempo es posible que sus Yoes virtuales no lo estén. Esta visión pesimista de la tecnología en general y las redes sociales en particular (Crary, vía Sartre, también acusa a la radio de haber producido serialidad desde sus comienzos) no debe ser tomada como la explicación total de las posibilidades técnicas de este siglo. Crary (2015) argumenta que el mundo virtual “(...) constituye una nueva unidad negativa de pasividad y alteridad” (p. 140), es decir, que no hay lugar en él para procesos revolucionarios, al igual que plantea Sartre. Si bien no se trata de pensar en el espacio virtual como un sitio revolucionario donde no existe el control ni el poder, esta afirmación resulta, en principio, precipitada. El espacio virtual *también* puede ser un lugar de encuentro y en él se revelan nuevas síntesis de lo público y lo privado, como se verá en el siguiente capítulo.

Si se parte de la idea de que el espacio virtual es un sitio que *habitan* casi 1500 millones de personas es posible presentar el interrogante acerca de si aquel es un espacio público o si, por el contrario, pertenece al denominado ámbito privado. Así, otras preguntas se desprenden de aquella, como si el contenido que cada individuo comparte en sus redes sociales se corresponde con el ámbito de su intimidad o si concierne a nuevas formas de *lo público*. Además, es factible pensar en las implicancias de esas construcciones de lo íntimo y lo privado como también analizar el lugar en que se sitúa la frontera imaginaria entre aquello que pertenece al sujeto -y sobre lo que puede tomar sus propias decisiones- y lo compartido *públicamente*, esto es, aquello que debe circunscribirse a ciertas reglas y que el individuo no controla completamente.

Para acercar algunas respuestas a estos interrogantes resulta pertinente recuperar lo planteado por Sibilia (2008), esto es, que “(...) la separación entre los ámbitos público y privado de la existencia es una invención histórica, una convención que en otras culturas no existe o se configura bajo otras formas” (p. 71). Así, es posible pensar que redes sociales como Facebook, Twitter e Instagram -o aquellas que puedan surgir en un futuro próximo- funcionan como una especie de membrana ante aquella diferenciación clásica entre *lo público* y *lo privado*. En esta línea, Cray postula que distinciones como esta, al igual que la operada entre el tiempo de trabajo y del no trabajo y entre la vida cotidiana y las esferas institucionalmente organizadas son absolutamente irrelevantes en la época del capitalismo 24/7. Así, una forma de analizar el espacio virtual es como un sitio que no es absolutamente privado ni enteramente público, y que definitivamente tampoco se corresponde con la esfera de *lo íntimo*. De esta manera, en los perfiles virtuales no está permitido incluir cualquier contenido ya que hay ciertas normas que deben cumplirse para poder pertenecer y permanecer -y que están explicitadas en los términos y condiciones al momento de registrarse en las distintas plataformas virtuales-.

Un ejemplo que ilustra lo difuso que resulta el límite entre lo público y lo privado en el espacio virtual es la controversia que se generó a partir de la obligatoriedad de incluir el *nombre real* en los perfiles de Facebook. De este modo, amparándose en la supuesta defensa de la seguridad de los usuarios, a mediados de 2014 Facebook comenzó a bloquear todas aquellas cuentas que no exhibieran el *nombre real* de las personas, es decir, aquel que figura en sus documentos de identidad. Esto provocó un fuerte rechazo (Aguirre

de Cárcer, 2014) por parte de la comunidad LGBTTIQ¹⁸ ya que en muchos países el trámite de cambio de nombre por identidad de género autopercebida no está permitido, lo que implica que muchos miembros de la comunidad LGBTTIQ no poseen un documento que refleje la identidad que los define acabadamente como sujetos. Es decir, redes sociales como Facebook no permiten a las personas elegir cómo desean llamar a su Yo virtual¹⁹, sino que imponen ciertas reglas que se asemejan a las de las instituciones de las sociedades disciplinarias.

En este sentido, Peter Sloterdijk (2001) postula que diferenciaciones binarias del estilo son propias de la metafísica, y por tanto, obsoletas. Esto es, oposiciones como las que la metafísica sostiene que existen entre sujeto y objeto son, para este autor, caducas:

“(...) la diferenciación fundamental de cuerpo y alma, espíritu y materia, sujeto y objeto, libertad y mecanismo, no puede ya habérselas con entidades de este tipo: son por su propia constitución híbridos con una ‘componente’ espiritual y otra material, y todo intento de decir lo que son ‘auténticamente’ en el marco de una lógica bivalente y una ontología monovalente conduce inevitablemente a la reducción sin esperanza y a la abreviatura” (p. 22).

Puede decirse que esta misma lógica bivalente es la que se debe evitar si lo que se busca es una descripción reflexiva del espacio virtual, dado que la distinción entre espacio público y ámbito privado se intuye, en principio, insuficiente. En la misma línea que Sloterdijk, Jacques Derrida sostiene que la metafísica se estructura alrededor de pares binarios que se expulsan mutuamente, y su búsqueda dentro de la filosofía estuvo orientada hacia “conceptos bífidos” que rompieran con ciertos binarismos de la historia de la filosofía. Así, la deconstrucción derridiana se basa en la implosión de las estructuras y sus pares dicotómicos binarios (Fernández, 2016). En este sentido, resulta una propuesta útil para pensar los modos de superar la oposición público/privado y explorar las características del espacio virtual en general y de las redes sociales en particular como muestras de aquella superación.

¹⁸ Se identifica con la sigla LGBTTIQ al colectivo de personas que abarca Lesbianas, Gays, Bisexuales, Transgénero, Travestis, Intersexuales y personas Queer.

¹⁹ Por caso, algunos Estados nacionales -instituciones clásicas de las sociedades disciplinarias- recién están comenzando a aceptar las elecciones individuales de esta índole.

Comunidades transitorias

El contenido que se sube a Facebook y que es parte del mencionado Yo virtual²⁰ es también información que se comparte con un público parcialmente seleccionado por el sujeto. Este público funciona como una red casi en términos denotativos, dado que cada individuo arma su comunidad, pero al mismo tiempo cada integrante crea a su vez la suya. Se trata, así, de otra de las formas de *liquidez* referida por Deleuze: ya no hay una demarcación clara y definitiva sobre la comunidad a la que se pertenece, y tampoco el sujeto es parte de una única comunidad. Tanto es así que en los últimos años se crearon las denominadas redes sociales verticales (Castrillón, 2015), aquellas que se caracterizan por que sus usuarios comparten un interés en común (desde tejido a *crochet* hasta el deseo de conocer a alguien en un aeropuerto), es decir, que intentan delimitar un ámbito de interés, pero donde la idea de comunidad continúa siendo difusa.

Así como el concepto de nación fue central en las sociedades disciplinarias²¹ -donde el poder en las instituciones se orientaba al disciplinamiento y la normalización de los sujetos- se puede encontrar en la noción de comunidad un equivalente para las actuales sociedades de control. Pertenecer es algo líquido, ya no se trata -únicamente- de fijar individuos a las instituciones, sino de personas que no integran solo un grupo, dado que forman parte de múltiples comunidades reales y virtuales. En este sentido, Groys postula que las comunidades tradicionales se sostienen a partir de que sus miembros están relacionados por algo común que surge en el pasado como una lengua, una fe o una historia política compartida. Y agrega que “La cultura de masas, por el contrario, crea comunidades más allá de cualquier pasado en común (...) y esto revela su inmenso potencial para la modernización (...) Sin embargo, la cultura de masas en sí no puede concebir ni desplegar completamente este potencial porque las comunidades que crea no tienen suficiente conciencia de sí mismas como tales” (p. 61). ¿Cuál es la conciencia de sí que puede tener un grupo desperdigado como aquel que se encuentra únicamente en ocasión de tomar un avión? En las redes sociales cada sujeto crea y ordena su comunidad de acuerdo a su

²⁰ Al igual que se mencionó en el Capítulo 2 y como se verá con mayor profundidad en el Capítulo 4, ese contenido colabora en el delineamiento paulatino de nuevos tipos de subjetividad y constituye un Yo virtual que puede *sobrevivir* al cuerpo físico, como se trabajará en el Capítulo 5.

²¹ De esta manera, todas las instituciones que describe Michel Foucault -neuropsiquiátrico, prisión, escuela, hospital, etc.- funcionan en pos de la normalización de los individuos para la reproducción de la vida social capitalista. Si bien Foucault no lo narra en estos términos, es posible pensar que el disciplinamiento tiene como fin último que el capital pueda reproducirse con los mínimos disturbios y cuestionamientos posibles. Para Foucault (1980): “(...) Si bien los efectos de estas instituciones son la exclusión del individuo, su finalidad primera es fijarlos a un aparato de normalización de los hombres. La fábrica, la escuela, la prisión o los hospitales tienen por objetivo ligar al individuo al proceso de producción, formación o corrección de los productores que habrá de garantizar la producción y a sus ejecutores en función de una determinada norma” (p. 128).

preferencia, pero es prácticamente imposible que esta comunidad tenga conciencia de sí porque cada individuo forma parte de tantas comunidades como *amigos virtuales* tenga en su propia cuenta. Esto puede estudiarse bajo el concepto de Groys de *comunidades transitorias*, es decir, aquellos grupos que comparten, por ejemplo, un recital o la proyección de una película pero que no necesariamente se conocen entre sí ni tienen una historia en común. Al margen de los rasgos -sociodemográficos, étnicos, etarios, etc.- en común que los individuos de cada comunidad, red o grupo puedan tener, no deja de ser central el hecho de que las comunidades virtuales no son cerradas, sino que son flotantes y hasta podrían ser pensadas como atomizadas, ya que como se dijo, cada sujeto forma parte de múltiples comunidades en las que el resto de sus integrantes pueden no tener nada en común. Sin embargo, tampoco tienen la fugacidad de un grupo que comparte un evento cultural durante algunas horas, sino que se sitúan en un punto intermedio entre las comunidades *transitorias* y las *tradicionales*.

Lo público, lo privado, lo íntimo

El contenido que cada individuo comparte con su comunidad tiene rasgos de lo privado y de lo íntimo, al tiempo que se expone en un espacio que tiene marcas de lo publicitario. Esto es así no solo porque la privacidad de las informaciones compartidas se ve puesta en jaque cuando el espacio donde estas se suben pertenece a una empresa que da aviso en sus términos y condiciones²² de que toda esa información, una vez publicada, también le pertenece, sino que todo el juego de publicaciones, comentarios y opiniones de cientos de Yoes virtuales va conformando una suerte de espacio público -en términos de Jürgen Habermas- virtual del siglo XXI.

De acuerdo con Habermas, con el surgimiento de la temprana burguesía en el siglo XIII, aparece también la distinción entre *lo privado* y *lo público* tal como se la conoce hasta ahora. Siguiendo al autor, “«Público» en este estricto sentido resulta análogo a estatal; el atributo no se refiere ya a la «corte» representativa de una persona dotada de autoridad, sino más bien al funcionamiento (...) de un aparato dotado del monopolio de la utilización legítima de la violencia. El dominio señorial se transforma así en «policía»; las personas a ella subsumidas forman, como destinatarios de la violencia pública, el público” (Habermas, 1994, p. 56). Al tiempo que surge el temprano capitalismo financiero y mercantil se desarrolla también esta suerte de preburguesía, esto es, comerciantes y mercaderes que en las ferias instaladas en los cruces de las rutas comerciales intercambian productos e

²² Asimismo, Facebook aclara que puede disponer de esa información durante el tiempo que considere necesario (Facebook, “Política de datos”, 30 de enero de 2015)

informaciones. Aparece entonces un espacio en el que personas privadas comienzan a reunirse en calidad de público. Siguiendo a Habermas, a partir de que el tráfico mercantil se separa de la economía doméstica se delimita la esfera familiar respecto de la esfera de la reproducción social. Así es como comienza a distinguirse el espacio íntimo y familiar del ámbito privado, que a su vez se diferencia también del espacio público: “Llamamos a la esfera del mercado la esfera privada; a la esfera de la familia, como núcleo de lo privado, esfera íntima. Esta se presume independiente de aquella, cuando, en realidad, es completamente cautiva de las necesidades del mercado” (Habermas, 1994, p. 91). La actividad económica se orienta ahora a las necesidades que se definen en el espacio público, es decir, fuera del propio hogar. Así es como se constituye -de modo incipiente en el siglo XIII, y con más fuerza ya entrado el siglo XVIII- la sociedad burguesa, y con ella, la distinción entre espacio público y ámbito privado. El ámbito privado es ahora el lugar seguro, un sitio de resguardo frente a lo imprevisible del espacio público. De acuerdo con Sibilia (2008),

“Entre los estímulos para crear esa escisión público-privado, y para la gradual expansión de este último ámbito en desmedro del primero, figuran varios factores: la institución de la familia nuclear burguesa, la separación entre el espacio-tiempo de trabajo y el de la vida cotidiana, además de los nuevos ideales de domesticidad, confort e intimidad. Resulta significativo que todos estos elementos hoy estén en crisis y, probablemente, también en mutación” (p. 73).

Asimismo, esta escisión se retroalimenta con un creciente desarrollo de la individualidad y la personalidad de los sujetos, cada vez más (pre)ocupados por dar lugar a su mundo interno²³. De la misma forma, Habermas (1994) sostiene que “Esta esfera privada de la sociedad, esfera que ha adquirido relevancia pública, ha caracterizado, en opinión de Hannah Arendt, la moderna relación de la publicidad con la esfera privada, tan diferente de la antigua, engendrando lo «social»” (p. 57).

Queda claro que aquellas categorías fácilmente delimitables -esfera íntima, ámbito privado, espacio público- no existen con tanta claridad en el espacio virtual, siempre siguiendo los casos de redes sociales como Facebook, Twitter o Instagram. Así, para Groys

²³ Así, para Sibilia (2008): “De ese modo se fueron consolidando las ‘tiranías de la intimidad’, que comprenden tanto una actitud de pasividad e indiferencia con respecto a los asuntos públicos y políticos, así como una gradual concentración en el espacio privado y en los conflictos íntimos” (p. 72).

(2014), por ejemplo, la exposición de opiniones y comentarios en Internet tiene que ver con un acto enteramente privado:

“La libertad de opinión, como se practica en Internet, funciona como libertad soberana para el compromiso privado: ni como libertad institucional de discusión racional, ni como política de la representación, inclusión y exclusión. Lo que experimentamos hoy es la inmensa privatización del espacio público y mediático a través de Internet: una conversación privada entre MySpace y Youtube hoy en día sustituye la discusión pública de épocas anteriores. El eslogan de la era pasada era ‘lo privado es político’, mientras que el verdadero eslogan de Internet hoy es ‘lo político es privado’” (p. 181).

Si bien estas conversaciones en Internet tienen muchos rasgos de lo privado²⁴ (y también de privatizado, dado que se vuelcan en espacios virtuales que pertenecen a empresas) y que además, como se dijo, están orientadas hacia comunidades parcialmente cerradas, al mismo tiempo se trata de personas privadas que se reúnen en calidad de público. Como se planteó anteriormente, no es exhaustivo restringir el análisis del espacio virtual a la dicotomía público/privado. Esas exposiciones de las opiniones en el espacio íntimo, privado y público que es el espacio virtual construyen, al mismo tiempo, las distintas subjetividades de la edad de la técnica. Como se verá con mayor profundidad en el próximo capítulo, se trata de personas privadas que a través de un trabajo autopoietico se muestran ante los demás de la manera en que quieren ser vistas, es decir, donde la personalidad se termina por definir *hacia afuera*. Esta característica no es exclusiva del espacio virtual, sino que hay rasgos de ello en la sociedad contemporánea en general: por ejemplo, en los tempranos 2000 se dio la irrupción de los *reality shows*, programas de televisión que continúan hasta estos días y donde lo fundamental es ver cómo se desenvuelve el participante de acuerdo a su personalidad y sus emociones. Como se ve en este ejemplo, Yo real y Yo virtual comparten diversas características.

Otro ejemplo para explorar la construcción de lo público y lo privado en la sociedad postindustrial lo muestra el episodio 5 de la serie norteamericana *Easy*²⁵. Allí Jacob, un historietista cuyas obras se basan en su vida personal, se enfrenta a lo que él mismo provoca en aquellos que se ven retratados en sus libros. Jacob conoce a una chica que

²⁴ Asimismo, se confía -aunque no haya pruebas rigurosas de ello- en que son absolutamente privadas las conversaciones que se mantienen a través de chats o plataformas de mensajería instantánea de cada red social.

²⁵ *Easy* es una serie estadounidense creada, producida y emitida por la plataforma *Netflix* en 2016.

describe su arte como autobiográfico (la joven retrata su vida a partir de *selfies* que toma con la cámara de su celular) y en su muestra de graduación de posgrado incluye una foto de ambos en la que él duerme desnudo y ella posa frente a la cámara. Ambos discuten durante la presentación porque él se siente traicionado porque ella haya decidido mostrar su intimidad sin haberle consultado, y la joven sostiene que no hay diferencia con lo que él muestra en sus historietas. Dibujo o fotografía, ambos expresan su arte basándose en sus vidas privadas. Mientras discuten en la galería de arte, cerca de veinte personas graban la conversación con sus teléfonos celulares y a los pocos minutos lo comparten en YouTube²⁶, donde los videos son vistos por cientos de personas. Este episodio refleja, en parte, la actual relación entre lo público y lo privado y cómo en ese entretejido se construye la autonarración, ya sea como obra artística o como obra de vida (y de constitución de subjetividad, como se verá en el próximo capítulo).

El ejemplo anterior muestra, asimismo, que aquello que cada sujeto publica en sus perfiles -pero también prácticamente todo lo que hace en su vida diaria- y que forma paulatinamente su Yo virtual no pertenece a la esfera de lo íntimo sino que en parte pertenece también a los otros que pueden verlo, leerlo, grabarlo, comentarlo, *likearlo* e incluso compartirlo mediante sus Yoes virtuales. El cierre o clausura de sentido -si es que tal clausura existe- en las redes sociales es colectivo. Así, es posible esgrimir un paralelismo entre la esfera privada de la sociedad que adquiere relevancia pública y que engendra *lo social*, como postula Arendt, y las informaciones que las personas privadas vuelcan públicamente en sus redes sociales, engendrando *lo social* en la edad de la técnica.

La sociedad de los espectadores

*“Pero hay una forma más sutil y sofisticada del autodiseño y del autosacrificio:
el suicidio simbólico”* (Groys, 2014, p. 44)

En relación con la posible clausura de sentido, para Groys en el arte contemporáneo el artista anuncia su propia muerte, su *suicidio simbólico*, a partir de presentar a su obra como resultado del trabajo colectivo. Así, la práctica colaborativa se erige como una de las principales características del arte contemporáneo. La decisión del artista de hacer participar al público en la autoría de su obra le da a este último un rol activo, participativo. Y

²⁶ Sitio web en el cual los sujetos pueden subir, compartir y visualizar videos.

en Internet, especialmente a partir del desarrollo de las redes sociales y de *lo Wiki*²⁷, la autoría de contenidos es una cuestión difusa, muchas veces inexistente. Uno de los ejemplos más recientes es la idea de la *viralización* de contenidos. Esto se da cuando, por ejemplo, una imagen o un video es compartido por un individuo en redes sociales y por una suerte de efecto dominó (aunque tal vez sea más apropiado hablar de una mancha de aceite, dado lo incontrolable del efecto), miles de personas comienzan a difundirlo, apropiándose de esa información por un instante, hasta el punto en que no se sabe -ni tampoco interesa- quién es el autor de ese contenido. Esto remite, asimismo, a la idea de la inexistencia de un origen puro o una presencia original, como plantea Derrida, y donde, por el contrario, todo se teje en la forma de una red de relaciones. La estructura descentrada derridiana (Fernández, 2016) encaja casi perfectamente en el ejemplo de la viralización de contenidos. El núcleo pasa porque ese contenido se haya viralizado, es decir, porque miles de personas que no se conocen entre sí se hayan apropiado de algún modo de él y decidido, voluntariamente, compartirlo. Podría pensarse como una especie de actualización de los 15 minutos de fama que proclamaba el artista Andy Warhol: ahora, en el siglo XXI, todos tendrán la posibilidad de *volverse virales* por 15 minutos. De la misma forma, en redes sociales no existe reclamar la *propiedad* de un contenido: una vez compartido en estas membranas entre lo privado y lo público le pertenece, en principio, a la empresa dueña del sitio, pero además a todo aquel que lo haya difundido, comentado, *likeado*, al tiempo que ninguno de ellos puede erigirse como autor del mismo. Así, como se vio, cada una de esas informaciones que el Yo virtual comparte son fragmentos de su identidad *virtual*, y a la vez no le conciernen únicamente a aquel, y tampoco es propietario de un sentido clausurado de ese contenido. La información que el Yo virtual decide compartir es, en cierto punto, inmanejable. Siempre se puede borrar el registro, y con ello, intentar eliminarlo, pero existe la posibilidad de que para ese entonces ya haya sido distribuido o capturado²⁸ por alguno de sus contactos.

¿Qué le pertenece al dueño del avatar y qué no, qué es parte de su identidad, de su intimidad, y qué les pertenece a aquellos que hacen comentarios en sus publicaciones? Quizás esta pregunta ya no encuentre una respuesta definitiva, y es probable que esa distinción tampoco tenga importancia. De acuerdo con Groys (2014), “Cuando el espectador se involucra desde el comienzo en una práctica artística, cada comentario crítico es una autocrítica” (p. 47). De esta forma podría resumirse, en parte, el hecho de que en el

²⁷ Los sitios web *Wiki* se caracterizan porque pueden ser editados por cualquier usuario, esto es, donde la actualización y revisión de contenidos se da de manera colectiva.

²⁸ Esto significa que cualquier sujeto puede realizar una captura de pantalla de aquello que ve en un perfil de redes sociales y guardarlo o compartirlo nuevamente.

espacio virtual ya no hay público/privado, artista/espectador, sino que todo es parte de un tejido difuso. En la sociedad postindustrial cada uno es espectador, voyeur y artista de su propia vida y de la de los demás.

En este sentido, se puede retomar a Guy Debord, quien sostiene que “(...) el mundo en su totalidad se ha convertido en una sala de cine en la que la gente está completamente aislada entre sí y de la vida real y, por lo tanto, condenada a una existencia de pasividad absoluta” (citado en Groys, 2014, p. 97). Algo similar postula Crary, quien también utiliza la metáfora de la *pasividad* para describir la situación de los cuerpos en el capitalismo actual. Para Groys, ante la masividad de la producción estética del siglo XXI facilitada por la posibilidad de que casi cualquier persona sea capaz de compartir fotos, videos y textos de un modo que no puede distinguirse de cualquier obra de arte post-conceptual, el artista necesitaría de un espectador avezado en detectar una *verdadera* obra artística ante la marea de producciones del público en general. Otra posibilidad es que lo característico de la sociedad postindustrial sea que tal distinción resulta irrelevante. Así, para Groys, la sociedad contemporánea parece una sociedad del espectáculo sin espectadores. Si bien es cierto que cualquiera puede abrirse un *blog* y escribir allí textos que nadie jamás leerá, esta idea de Groys de *sociedad del espectáculo sin espectadores* se presenta *a priori* cuestionable, porque de acuerdo con lo expuesto anteriormente, lo que podría pensarse es que la sociedad postindustrial es una suerte de *sociedad reality show* en la que todos muestran, todos son vistos y todos miran; o al menos existe esa posibilidad para cualquiera que así lo desee (y que cuente con acceso a Internet). La sociedad contemporánea, con sus aristas de espacio real y de espacio virtual, posee una diferenciación borrosa entre aquello que es público y lo que es privado, no solo en el espacio virtual, sino también en el mundo *real*. Ya sea en Facebook o en Gran Hermano²⁹, se trata de una sociedad que puede pensarse con la metáfora de la vida dentro de un edificio, en el que quien decide dejar la persiana levantada de su departamento puede mostrar parte de su intimidad, al tiempo que es capaz de ver lo que otros le muestran mientras es visto por esas mismas personas o por otras a las que no necesariamente él mira. De acuerdo con Sibilia (2008), “Al haberse desmoronado aquellos muros que separaban los ambientes públicos y privados en la sociedad industrial, se vuelve visible nada menos que la intimidad de cada uno y de cualquiera” (p. 104). Asimismo, para Sibilia (2008), la exposición de la intimidad en el espacio virtual se inscribe en la “(...) frontera entre lo extremadamente privado y lo

²⁹ Gran Hermano es un reality show televisivo que se desarrolló en muchos países a partir del año 2000, cuyo objetivo es encerrar (voluntariamente) a cierta cantidad de personas en una casa durante un tiempo determinado mientras que los televidentes observan prácticamente todos sus movimientos y luego votan por su permanencia en el juego.

absolutamente público (...)” (p. 89) lo que lo convierte, para la autora, en uno de sus aspectos más perturbadores. En este sentido, y haciendo un paralelismo con los análisis de Foucault sobre las sociedades disciplinarias, en las que la creación del panóptico está asociada con la intención de que una sola persona observe y que muchos sean vistos (a diferencia de, por ejemplo, la Grecia Antigua, donde unos pocos actuaban y muchos eran espectadores), se puede pensar a la sociedad contemporánea como un lugar donde muchos observan y muchos son vistos. Así, por ejemplo, la Biografía de Facebook (originalmente denominada *muro*) y el confesionario de Gran Hermano tienen en común no solo que en ellos se da la exposición de la intimidad de las personas, sino que en ambos existe la posibilidad de la redención y la autopoiesis. ¿Cómo mostrarse ante los otros? ¿Qué construir sobre sí mismo? De acuerdo con Sibilia (2008), “(...) en ese acto de verbalizar una confidencia, los individuos experimentan una especie de liberación: hablar de sí mismo implica sacarse de encima un peso muerto, genera un alivio emparentado con la emancipación” (p. 85). Asimismo, y en línea con lo postulado por Foucault, la autora sostiene que “(...) lo que estamos viviendo hoy en día parece constituir un nuevo escalón en esa fecunda genealogía de la confesión occidental” (Sibilia, 2008, p. 87). Exponer la intimidad para -parcialmente- terminar de delinear el Yo en esa membrana público-privada que conforman los otros Yoes virtuales hace de cada constitución subjetiva una *vida Wiki*, en la que los otros participan en las definiciones de múltiples Yoes.

Finalmente, para Groys, Internet como medio electrónico conduce a que el sujeto sea más participativo que introspectivo. Sin embargo, para el autor “(...) esta participación activa tiene lugar únicamente en la imaginación del usuario, dejando su cuerpo quieto” (Groys, 2014, p. 99). Asumir que porque el Yo real está quieto mientras interactúa en Internet solo puede tener participaciones imaginarias, es de algún modo suponer que lo que sucede en el espacio virtual no tiene el mismo estatus que lo que ocurre en el *espacio real*, o bien que esa participación no tiene incidencia en la conformación de las subjetividades. Para Sibilia (2008), “Las pantallas -de la computadora, del televisor, del celular, de la cámara de fotos o de lo que sea- expanden el campo de visibilidad, ese espacio donde cada uno se puede construir como una subjetividad alterdirigida. La profusión de pantallas multiplica al infinito las posibilidades de exhibirse ante las miradas ajenas para, de ese modo, volverse un yo visible” (p. 130). Así, en la exposición de la intimidad se termina de delinear un Yo que recibe de la mirada de los otros (en sus pantallas) la confirmación de quién es, pero asimismo, esas pantallas amplían el espacio en el que ese Yo vive. Es decir, como se vio anteriormente, que el espacio virtual es también un espacio habitable y que Yo real y Yo

virtual se exponen en ambos espacios dando como uno de sus resultados la conformación de su subjetividad.

¿Cuáles son, entonces, los tipos de subjetividades que se configuran en una época en la que las pantallas expanden el campo de visibilidad y el espacio habitable? Antes de avanzar es interesante recuperar los planteos de Umberto Galimberti acerca de la imposibilidad de dejar de habitar un mundo que ha sido creado por la técnica. De acuerdo con el autor, la técnica es el ambiente del hombre, porque todo lo que este se proponga debe realizarse a través de ella. Para el filósofo, entonces, las categorías que deben ser revisadas son aquellas que esta época ha heredado de la *edad pre-tecnológica*, es decir, categorías humanísticas que incluyen nociones tales como “(...) individuo, identidad, libertad, comunicación, hasta el concepto mismo de alma, cuyo atraso psíquico todavía no permite al hombre de hoy una adecuada comprensión de la edad de la técnica” (Galimberti, 2001, p. 29). Así, partiendo de Galimberti y de la idea de que la técnica es el ambiente de la Humanidad, es posible pensarla no solo como el medio y el fin de cualquier actividad sino que, asimismo, la técnica hoy incluye al espacio virtual descrito en el capítulo anterior y que, por tanto, el hombre habita lo quiera o no. El Yo es atravesado virtual y tecnológicamente: no hay afuera de la técnica. En ese campo visible, el espacio virtual, es donde se configura un Yo que reúne ciertos rasgos y que forma parte de la subjetividad de la era postindustrial. A continuación se dará cuenta de algunos de aquellos rasgos con el objetivo de acercar una respuesta posible a la pregunta por las subjetividades en la contemporaneidad y, en definitiva, sobre la configuración de formas de vivir (y de morir, como se verá más adelante) en el postindustrialismo. No obstante, antes de continuar es necesaria una aclaración acerca de aquellos sujetos que, por cuestiones de falta de acceso a Internet debido a razones socioeconómicas, etarias o de cualquier índole, parecieran quedar por fuera de lo que aquí se plantea como *construcción de subjetividades posthumanistas*. Es importante aclarar que si bien existe una gran cantidad de personas que se encuentran por fuera de estas configuraciones, ello no impide pensar que de todos modos hay un desarrollo de una *edad de la técnica* con una importante dimensión virtual y que, como se planteó anteriormente, aquella da forma al ambiente que (re)configura a los sujetos. Quizá resulte ilustrativa la descripción que postulaba Jürgen Habermas (1994) acerca de la conformación del *público* como nueva categoría social: “(...) El «gran» público, formado difusamente al margen de las tempranas instituciones de público, tiene evidentemente una envergadura reducida si se la compara con la masa de la población rural y del «pueblo» urbano (...) Sin embargo, con el público difuso formado a partir de la comercialización del tráfico cultural

surge una nueva categoría social” (p. 75). Este ejemplo puede tomarse como análogo para la comprensión de los cambios que se producen al nivel de la subjetividad en las sociedades de control. En la misma línea, Paula Sibilia (2008) sostiene que las subjetividades son modos de ser y estar en el mundo,

“(…) formas flexibles y abiertas, cuyo horizonte de posibilidades transmuta en las diversas tradiciones culturales. Si la experiencia subjetiva puede examinarse según tres niveles de análisis -singular, particular y universal- es la segunda perspectiva la que interesa aquí. Es decir, un abordaje que intenta detectar elementos comunes a algunos sujetos que comparten cierto bagaje cultural en determinado momento histórico, pero que no afectan a la totalidad de la especie humana -nivel universal- y tampoco constituyen trazos meramente individuales -nivel singular-(…)” (p. 105-106).

A continuación se intentará un acercamiento a las subjetividades en la edad de la técnica, también desde una categoría similar a lo que Sibilia denomina *nivel particular*.

Cuerpo, avatar, subjetividad, informaciones

Para desentrañar un concepto denso como el de la configuración de la subjetividad en una época atravesada por la virtualidad, primero se debe recuperar la diferenciación meramente analítica entre las categorías de Yo real y Yo virtual postuladas en la Introducción³⁰. Esto permitirá, entonces, la pregunta por los rasgos que Yo real y Yo virtual tienen en común, qué cualidades posee el avatar y de qué manera la autopoiesis tiene lugar en el espacio virtual.

Una de las hipótesis que guía este ensayo refiere a que en la era posmoderna se da una humanización de las relaciones *virtuales* y, al mismo tiempo, una virtualización de los llamados vínculos *reales* o *presenciales*. Esto es, como se vio en capítulos anteriores, que las relaciones virtuales y todo lo que se vuelca en aquellos espacios tiene un sentido para aquellos que viven su cotidianidad también a través de los espacios virtuales. Siguiendo a Sibilia (2009), “(…) El protagonista de los intercambios comunicacionales es ese otro cuerpo nuevo, virtualizado, capaz de extrapolar sus antiguos confinamientos espaciales: ese organismo conectado y extendido por las redes teleinformáticas” (p. 51). Una buena parte de los vínculos sociales se desarrolla parcialmente *presencialmente* y, al mismo tiempo, a través de redes *virtuales* que pueden profundizar o no dichos vínculos. Que las relaciones

³⁰ Al igual que toda otra mención que diferencie las nociones de *realidad* y *virtualidad*.

virtuales sean *humanizadas* quiere decir, en síntesis, que en ellas se pone en juego una carga emocional que resulta significativa para los individuos. Esto es, no se trata de una mera plataforma donde se vuelca información (la técnica es el ambiente del Hombre, no un instrumento que puede utilizarse por momentos), sino que allí se constituyen actos cargados de sentido para el sujeto que los realiza. Asimismo, se trata de que muchas relaciones *reales* o *presenciales* aparecen, también, mediadas por la virtualidad, ya sea en ámbitos personales, profesionales o comerciales. En definitiva, se trata de que aún las relaciones presenciales tienen, en mayor o menor medida, un componente de virtualidad dado que es altamente probable que, en alguna instancia, los vínculos se vean atravesados por lo virtual. Finquelievich, al hablar sobre la volatilidad de algunas relaciones que se inician en Internet, sostiene que “(...) hay un punto importante: la química física existe, no solamente lo vinculado con las relaciones sexuales. Las personas, como buenos animales, también se huelen cuando se ven. Al mismo tiempo, en las relaciones prolongadas por internet, tarde o temprano, también es posible advertir si el asunto se prolongará o no” (Esteban, 2016). Esto es, no se trata de pensar que lo presencial y lo físico pierdan su capital importancia, sino de explorar la relevancia que las relaciones virtuales adquieren en la conformación de vínculos sociales.

La contraseña como sistema circulatorio de la edad de la técnica

Como se dijo, *lo real* y *lo virtual* son analizados como conceptos en diálogo y, por momentos, en tensión, por tratarse de dos términos que no son opuestos sino complementarios: si lo virtual configura la subjetividad, entonces es parte de lo real. ¿Es posible pensar en el avatar como una alegoría del cuerpo en la posmodernidad? Metafóricamente, el avatar podría estudiarse como semejante al cuerpo físico y el Yo virtual como *lo subjetivo* o *la personalidad*, como se planteó en la Introducción.

En la edad de la técnica, el cuerpo *fijo* y disciplinado ya no cumple el rol central que poseía en las sociedades disciplinarias, sino que en las sociedades de control lo medular es que los cuerpos sean cada vez más flexibles y, por tanto, menos rígidos. Deleuze describe a estos cuerpos como aquellos que pueden estar en órbita, ya que el hombre del control es más bien *ondulatorio*. Se puede pensar en el avatar como la forma más flexible que el ser humano sea capaz de desarrollar en la actualidad: una imagen que está en representación de otra cosa, esto es, la forma que adquiere el cuerpo en su dimensión virtual. Como sostiene Crary, se trata de formar sujetos que estén disponibles para producir y consumir las 24 horas del día, los siete días de la semana. En este sentido, el avatar está siempre disponible, no hay separación entre el día, la noche, el trabajo, el ocio y el descanso. Yo

real y Yo virtual coinciden en este punto, ya que ambos comparten la cualidad de estar en órbita y activos permanentemente. Aquí es donde se puede ver nuevamente la necesidad de analizar ambas categorías por separado, dado que esto permite explorar la forma en que los sujetos están forzados a mantener una personalidad virtual que, en parte, pueda ser aprovechada por el mercado para sus fines de producción y consumo. Un ejemplo de esta relación entre Yo real y Yo virtual se presenta en el episodio “Quince millones de méritos” de la serie televisiva británica *Black Mirror*³¹. Allí los personajes viven en una suerte de sociedad *reality show* en la que sus cuerpos físicos están confinados en un sitio del que no pueden salir -amén de que queda poco claro cómo y por qué llegan allí- y en el que deben orientar sus actividades y esfuerzos físicos para mantener bien vestidos y con una vida social activa a sus equivalentes virtuales. En este capítulo se presenta a la virtualidad y al vínculo Yo real-Yo virtual como una situación extrema en la que los sujetos casi no se comunican verbalmente entre sí, sino que solo conviven en los espacios comunes donde deben pedalear en una bicicleta fija mientras miran una pantalla que les ofrece una variedad de opciones para visualizar y sumar puntos -llamados “méritos”- que funcionan como moneda de cambio para adquirir productos básicos de consumo para sus Yoes reales (lo que los lleva a perder puntaje clave para sus avatares) y productos suntuarios para sus Yoes virtuales. La realidad que plantea la serie británica es sumamente distópica: los sujetos viven solo para mantener con vida a sus Yoes virtuales y se comunican casi únicamente mediante sus avatares. Si bien este episodio de *Black Mirror* también puede ser leído en clave de crítica al capitalismo salvaje -son bien claras las analogías con el mundo del trabajo y el consumismo-, la forma de vinculación entre realidad y virtualidad que presenta es bastante catastrófica.

No obstante, si bien hay algo de la fugacidad y flexibilidad del avatar que (re)configura a las subjetividades para los fines de las sociedades de control, allí también se pone en juego la búsqueda de sentido de cada individuo. Así, es interesante retomar lo postulado por Groys (2014): “(...) Hoy en día, no son solo los artistas profesionales, sino también todos nosotros los que tenemos que aprender a vivir en un estado de exposición mediática, produciendo personas artificiales, dobles o avatares con un doble propósito: por un lado, situarnos en los medios visuales, y por otro, proteger nuestros cuerpos biológicos de la mirada mediática” (p. 14-15).

Como se vio, más allá de la comprensión acerca de cómo operan el poder y el control en una sociedad *virtualizada*, es importante no perder de vista que además de ello hay una búsqueda por parte de los sujetos que allí se pone en juego. Es decir, dado que no hay

³¹ *Black Mirror*, Temporada 1, episodio 2.

prácticas sociales sin construcción de sentido, es interesante analizar ese *para qué*, aquel que -en mayor o menor medida- puede ser realizado a voluntad por los sujetos. No obstante, resulta valioso repensar lo presentado en el Capítulo 2 a partir de la pregunta con la que Deleuze finaliza su capítulo *Posdata sobre las sociedades de control*, cuando desafía a sus lectores en general y a los jóvenes en particular a descubrir *para qué se los usa*, así como en décadas anteriores se descubrió cuál era la finalidad de las disciplinas. Una respuesta aproximada se desprende de lo expuesto más arriba: cabe analizar si los rasgos de las subjetividades en desarrollo se orientan a los fines de un capitalismo cada vez más volátil, *ondulatorio*, y que somete a los individuos a estar disponibles para producir y consumir 24/7³².

Por otra parte, el análisis de los sujetos de las sociedades de control y la no centralidad del cuerpo desde la óptica deleuziana, es interesante recuperar el siguiente pasaje del autor: “(...) En las sociedades de control (...) lo esencial no es ya una firma ni un número, sino una cifra: la cifra es una *contraseña* (...) El lenguaje numérico del control está hecho de cifras, que marcan el acceso a la información, o el rechazo” (Deleuze, 1990, p. 20). Yo real y Yo virtual están hechos de cifras, nadie que quiera vivir en la edad de la técnica podrá hacerlo si no cuenta con una o varias contraseñas que le permitan acceder a la vida tanto en el *espacio virtual* como en el *espacio real*. La firma, describe Deleuze, es algo propio de las sociedades disciplinarias, y si bien hoy la firma puede ser válida para algunos documentos, en la mayoría de los casos las cifras están hechas de *bits* que indican quién pertenece y quién no. Tanto es así, que si un sujeto es *hackeado* u olvida sus claves, pierde asimismo el acceso a sus perfiles virtuales y con ello, la entrada a parte de aquello que conforma su subjetividad. En el mismo sentido, Groys sostiene que Internet, al contrario de lo que se piensa, es *una máquina de vigilancia*, y los sujetos, por lo tanto, deben crear sistemas para protegerse: “Internet es el lugar en el que el sujeto se constituye

³² Acerca de estos interrogantes, es posible recuperar los análisis de Foucault acerca del biopoder para plantear futuras preguntas de investigación. Así, el biopoder se compone de una anatomopolítica que es cronológicamente anterior a la biopolítica ya que esta última requirió del Estado para implementarse, pero que no podría haber ocurrido sin el desarrollo de las disciplinas y la anatomopolíticas desarrolladas un siglo antes. La pregunta que se desprende de lo planteado aquí es si hay analogía posible entre aquella *preparación* que duró casi un siglo y la preparación de los cuerpos-avatares para un futuro control social (biopolítico) *virtual*. Esto es, como si el cuerpo-avatares fuera la anatomopolítica del siglo XXI. Hoy, el objetivo no es enteramente hacer de los cuerpos humanos receptáculos productivos sino cuerpos productores y consumidores de lo que producen ellos mismos y terceros. Así, si para Foucault las disciplinas actúan en un nivel tal que llegan a construir en la figura del trabajador lo *innato* del ser humano, una pregunta posible es qué figura se crea a partir de los Yoes virtuales y su fugacidad, flexibilidad y permanencia. Una hipótesis de investigación podría desprenderse de lo presentado por Sibilia (2009): “(...) más que los cuerpos adiestrados de la era industrial como fuerza mecánica de trabajo corporal, hoy el privilegio del empleo se les ofrece a las almas capacitadas”. (p. 159).

originalmente como transparente, observable y solo después empieza a estar técnicamente protegido para ocultar el secreto revelado originalmente” (Groys, 2014, p. 136). Por lo tanto, en sintonía con lo expuesto por Deleuze, para Groys (2014) “Hoy la subjetividad es una construcción técnica: el sujeto contemporáneo se define como dueño de una serie de claves que conoce y los demás no. El sujeto contemporáneo es, fundamentalmente, alguien que guarda un secreto” (p. 135). Si bien Groys postula que el sujeto siempre estuvo definido por ser quien conoce algo sobre sí mismo que nadie más puede conocer, la diferencia radica en que en la *edad analógica* el impedimento era ontológico (nadie puede leer los pensamientos ajenos), y hoy la protección es -o intenta ser- técnica. Yo virtual y Yo real necesitan claves, cifras y contraseñas para autodefinirse como sujetos y, a la vez, para proteger su individualidad. Esto es lo que tiene de original, para Groys, la subjetividad en la contemporaneidad.

Finalmente, la volatilidad del avatar, el corrimiento del cuerpo y el hecho de que, cada vez más, lo que define el ser humano sea contar con cifras y claves que permitan el acceso al desarrollo de la vida social está en estrecha relación con lo expuesto en el Capítulo 3 acerca de la superación de la oposición sujeto-objeto propia de la metafísica por resultar obsoleta. Así, para Sloterdijk (2001):

“En la frase ‘hay información’ hay implicadas otras frases: hay sistemas, hay recuerdos, hay culturas, hay inteligencia artificial. Incluso la oración ‘hay genes’ sólo puede ser entendida como el producto de una situación nueva: muestra la transferencia exitosa del principio de información a la esfera de la naturaleza. Esta ganancia de conceptos que permiten abordar poderosamente la realidad, hace que el interés en figuras de la teoría tradicional como la relación sujeto-objeto disminuya. Incluso la constelación de yo y mundo pierde mucho de su prestigio, sin hablar de la gastada polaridad individuo-sociedad. Pero por encima de todo, con las nociones de recuerdos realmente-existentes y de sistemas auto-regulados, caduca la distinción metafísica de naturaleza y cultura: en esta perspectiva, ambos lados de la distinción no pasan de ser estados regionales de la información y su procesamiento” (p. 22).

De este modo, con la separación metafísica entre sujeto-objeto se entendería que las personas están por un lado, y sus cifras y claves son objetos separados de ellas. Sin embargo, siguiendo a Sloterdijk es posible pensar que esta distinción es insuficiente para

comprender la complejidad de la configuración de sujetos que están hechos de un cuerpo físico pero también de cifras que les habilitan el acceso a gran parte de sus vidas.

Yo virtual y la autonarración: compartir como verbo medular del ser, tener y parecer

Como se vio en el capítulo anterior, Habermas describe cómo se conforma el espacio público en el siglo XVIII a partir de ciertos rasgos, entre los que el autor incluye la lectura de cartas y novelas y la identificación con autores, narradores y personajes como uno de los momentos en que las personas privadas fueron constituyéndose en público. La subjetividad de los individuos de entonces se vio fortalecida por la escritura y los intercambios epistolares. Es interesante describir los puntos en común entre lo señalado por Habermas y algunas características de las subjetividades que surgen en la edad de la técnica. En el siglo XVIII, “El diario se convierte en una carta destinada al remitente; la narración en primera persona, en monólogo destinado a receptor ajeno; ambos constituyen en la misma medida experimentos con la subjetividad descubierta en las relaciones íntimas pequeño-familiares” (Habermas, 1994, p. 86). En la construcción de la subjetividad en la era posmoderna juega un papel fundamental la exposición en el espacio virtual de lo que hasta hace poco tiempo podía parecer propio de la intimidad de los sujetos. Así, no hay una frontera clara entre aquello que es público y lo que se considera privado y, al mismo tiempo, hay una suerte de clausura del sentido con la opinión de los otros. Si bien esto no es propio de la virtualidad -desde el Otro lacaniano hasta Sartre y su *el infierno son los otros*³³-, cada vez más se trata de que un Otro exponga ante el Yo y frente a terceros si *le gusta* o no el contenido compartido por determinado avatar. Asimismo, como postula Sibilia, hay algo de lo autopoietico en el diseño de sí que permiten las redes virtuales en la configuración de la personalidad y en el delineamiento del Yo: ¿quién se quiere ser? ¿Cómo se quiere ser? Ya no se trata solo de la imagen corporal que se ofrece a los demás, sino que hay otra imagen pasible de ser construida. La oportunidad no solo de editar las fotografías que se comparten en las redes sociales, sino también de eliminarlas, agregarlas con cierta fecha pasada o futura, y en definitiva, la mera posibilidad de elegir qué se muestra a los otros es lo que

³³ De acuerdo con Groys (2014): “Yo diría que Internet no es el paraíso sino más bien el infierno o, si se quiere, el infierno y el paraíso juntos. Jean-Paul Sartre ya dijo que el infierno son los otros, la vida bajo la mirada de los otros (y Jacques Lacan dijo después que la mirada de los otros emana de un ojo malvado, de una mirada que produce el mal de ojo). Sartre sostuvo que la mirada de los otros ‘nos cosifica’ y de este modo niega las posibilidades de cambio que definen nuestra subjetividad. Sartre concibe a la subjetividad humana como un ‘proyecto’ dirigido hacia el futuro -y este proyecto como un secreto ontológicamente garantizado porque nunca puede revelarse aquí y ahora sino solo en el futuro. En otras palabras, Sartre entiende al sujeto humano como sujeto en lucha contra la identidad que le había otorgado la sociedad. Esto explica por qué consideraba la mirada de los otros como un infierno: en la mirada del otro vemos que perdimos la batalla y que somos prisioneros de esa identidad socialmente codificada que se nos asignó”. (p. 138-139).

configura cierta autopoiesis habilitada por la virtualidad. Inclusive podría pensarse que el diseño de sí no existe de la misma forma en el Yo real, sin embargo son rasgos, nuevamente, compartidos por Yo real y Yo virtual. Erving Goffman realiza un análisis sociológico en el que compara la vida en sociedad con una obra teatral. Así, el autor sostiene que los individuos se presentan ante otros en situaciones corrientes y que asimismo guían y controlan la impresión que los demás se forman de él. Y postula, asimismo, que si bien en un escenario hay tres participantes -actor principal, otros actores y el público-, en la vida real los tres participantes se condensan en dos, ya que el resto del elenco encarna, al mismo tiempo, al público. “En cierto sentido, y en la medida en que esta máscara representa el concepto que nos hemos formado de nosotros mismos (...) es nuestro «sí mismo» más verdadero, el yo que quisiéramos ser. Al fin, nuestra concepción del rol llega a ser una segunda naturaleza y parte integrante de nuestra personalidad. Venimos al mundo como individuos, logramos un carácter y llegamos a ser personas” (Goffman, 1959, p. 13).

No obstante, la construcción que es posible operar sobre el Yo virtual es tal vez más evidente que en el caso del Yo real. Esto es, si bien el Yo siempre se *autoconstruye* para presentarse ante el mundo (nadie se muestra a sí mismo todo el tiempo tal cual es -si es que tal hazaña fuera acaso posible-), en la edad de la técnica todo parece estar bajo el dominio de lo que el Yo real quiere compartir y ofrecer mediante su Yo virtual a la mirada de los Otros. Quizás esta construcción de la personalidad *virtual* o autonarración se vuelva más evidente en redes sociales como Tinder, Grindr o Happn, donde el objetivo de la participación es la conquista romántica, pero no deja de ser un rasgo presente en todos los espacios virtuales.

En sintonía con lo anterior, pareciera haber un juego entre la exposición de esa intimidad y, eventualmente, el sufrimiento -especialmente en los tránsitos de duelos cuando muere una persona cercana o una personalidad reconocida, como se verá en el próximo capítulo-, y la imposición de bienestar. Esto es, hay una suerte de obligación por compartir los momentos más felices -o que al menos así parezcan- en la imagen que se muestra en redes sociales. Se trata, de alguna manera, de que el hecho se termina de consumir una vez que es compartido en el perfil virtual. Compartir se convierte, así, en el verbo medular de la edad de la técnica: aquello que acontece, ocurre también porque fue mostrado a los otros y comentado (o ignorado) por ellos. Sibilia (2008) sitúa a la necesidad por compartir o contar algo íntimo dentro de la historia de las confesiones en Occidente: “(...) hay que destacar que el fenómeno de las confesiones en Internet es muy complejo y rico, marcado por la variedad, la diversidad y los cambios veloces. Se presenta no solo como un novedoso

conjunto de prácticas comunicativas, sino también como un gran laboratorio para la creación intersubjetiva (...)” (p. 88).

La autonarración en el espacio virtual posibilita rasgos autopoieticos de la personalidad y el diseño de sí, o como lo denomina Sibilia, *la gestión de sí como una marca*. En este sentido, Groys sostiene que la autopoiesis es utilizada *como un medio de comodificación del Yo*, esto es, una suerte de búsqueda de mercantilización de la personalidad. Con una postura similar a la de Galimberti, Groys refiere a la sociedad actual como aquella en la que el diseño se ha vuelto total, por lo que ya no admite una posición *contemplativa y exterior*. Por lo tanto, en una sociedad en la que no hay nada por fuera del diseño, Groys (2014) se refiere al diseño de sí casi como una cuestión de fe:

“(...) cada ciudadano del mundo contemporáneo aún tiene que asumir una responsabilidad ética, estética y política por el diseño de sí. En una sociedad en la que el diseño ha ocupado el lugar de la religión, el diseño de sí se vuelve un credo. Al diseñarse a sí mismo y al entorno, uno declara de alguna manera su fe en ciertos valores, actitudes, programas e ideologías (...)” (p. 32-33).

Para Groys los sujetos se presentan a sí mismos como obras de arte autoproducidas, esto es, como una construcción del Yo que es más política que económica. Tanto es así, que no solo no hay afuera de la técnica ni del diseño, sino que, siguiendo al autor:

“(...) ya no podemos hablar de contemplación desinteresada cuando se trata de una cuestión de manifestación de Yo, de autodiseño, de autoposicionamiento en el campo estético, ya que el sujeto de la autocontemplación claramente tiene un interés vital en la imagen que le ofrece al mundo exterior. Hubo una época en que la gente estaba interesada en cómo aparecían sus almas frente a Dios; hoy está más interesada en cómo aparece su cuerpo en el entorno político. Este interés apunta, por cierto, hacia lo real. Lo real, sin embargo, emerge aquí no tanto como una shockeante interrupción de la superficie diseñada, sino como una cuestión de técnica y práctica del autodiseño, una cuestión a la que ya nadie puede escapar (...)” (Groys, 2014, p. 35).

De acuerdo con el filósofo, verse a sí mismo como artista ha dejado de ser un derecho para convertirse en obligación, en la sociedad del diseño total *todos están condenados a ser sus propios diseñadores*.

Los sujetos son sus propios diseñadores y narradores, cualidades que en la edad de la técnica ya resultan difíciles de escindir. La autonarración es parte del diseño de sí, el diseño de sí comprende una narración de la personalidad de cada individuo. En estos relatos, como se dijo, se pone en juego la exhibición de ciertos padecimientos socialmente aceptados (enfermedades, duelos, pérdidas materiales) a la par que se intenta mostrar una versión de sí casi sin dobleces, de momentos puramente felices. A lo expuesto por Groys se podría agregar, así, que hoy los sujetos están interesados no solo en cómo aparece su cuerpo en el campo político, sino en cómo se muestran su cuerpo y su avatar frente a la mirada ajena. Debord (1992) en *La sociedad del espectáculo* sostiene:

“La primera fase de la dominación de la economía sobre la vida social entrañó, en la definición de toda realización humana, una evidente degradación del *ser en tener*. La actual etapa de la colonización total de la vida social por los resultados acumulados de la economía conduce a un deslizamiento generalizado del tener en parecer, en el cual todo real ‘tener’ debe extraer su prestigio inmediato y su función última. Al mismo tiempo, toda realidad individual se ha vuelto social, directamente dependiente del poder social, moldeada por él. Solamente le está permitido aparecer en lo que *no es*” (p. 35).

Este corrimiento de *ser en tener* y de *tener en parecer* puede ser pensado en función de lo visto hasta aquí. Esto es, no se trata de que lo que se muestra no sea real, sino que está en juego el rasgo autopoietico que permiten las redes virtuales para la narración y el diseño de sí. Hay una suerte de deslizamiento desde la importancia de tener objetos materiales hacia mostrarse *públicamente* a través de cierta autonarración que actualiza el *Yo parezco*. Incluso, pareciera que no resulta tan importante la posesión de algunos bienes como la exposición de los mismos, y es allí también donde se actualizan esos relatos de sí.

Asimismo, Sibilia (2008) sitúa a esta configuración de cierto tipo de subjetividades en el marco de la llamada caída de los grandes relatos y dentro de la falta de certezas de las instituciones de la Modernidad. Esto, según la autora, provoca que existan algunos peligros:

“Hay un riesgo considerable de que, una vez emancipadas de todas esas viejas ataduras, proliferen subjetividades sumamente vulnerables. Si en vez de aprovechar las inmensas posibilidades que se inauguran para construir nuevos territorios existenciales (...) puede ocurrir que la insaciable avidez del mercado capture esos espacios que ahora quedaron vacíos y se instale en ellos. En el

forcejeo de esa negociación, las subjetividades pueden volverse un tipo más de mercancía, un producto de los más requeridos, como marcas que hay que poner en circulación, comprar y vender, descartar y recrear siguiendo los volátiles ritmos de las modas. Eso explicaría la fragilidad y la inestabilidad de ese yo visible, exteriorizado y alterdirigido; de ahí los peligros que también acechan a esas subjetividades construidas en la deslumbrante espectacularización de las vidrieras mediáticas” (p. 311-312).

Esto es, en el camino hacia la construcción del Yo virtual, hay asimismo elementos de autorrelatos como una mercancía pasible de ser vendida. Un ejemplo de ello lo muestran aquellos sujetos que construyen una narrativa sobre sus personalidades en el espacio virtual, y que al ser reconocidos (y leídos) por muchos usuarios reciben ofertas y contratos temporales por parte de diversas marcas para ofrecer sus productos, basados justamente en una suerte de línea argumental en la que resulta verosímil que esa persona consuma y recomiende ese producto³⁴.

Frente a la llamada caída de los grandes relatos y de la falta de ataduras a las instituciones propias de la Modernidad, y a partir de la configuración de cuerpos flexibles, ondulatorios, líquidos de la posmodernidad, lo identitario y lo subjetivo ya no pasan únicamente por el cuerpo y por las instituciones que otrora se ocupaban de su disciplinamiento. Lo que un sujeto es está fuertemente determinado por esa subjetividad que emana de su Yo virtual: ser-tener-parecer, como adelantaba Debord, encuentra en el espacio virtual uno de sus sitios más fructíferos. Si ser es parecer, entonces la importancia que cada sujeto pueda darle al delineado de su Yo virtual es fundamental en la configuración de su subjetividad.

Asimismo, estas características colaboran con la tecnociencia fáustica en su dimensión virtual, ya que todo lo que se vuelca en el espacio virtual y, específicamente, en los perfiles en redes sociales, puede permanecer allí aún después de que el sujeto muere. Los rasgos de su personalidad volcados en las redes sociales permanecerán, en principio, infinitamente, como se verá en las próximas páginas. ¿Cómo explicar, así, que hoy sea posible *seguir viviendo* en un cuerpo virtual una vez que el cuerpo físico muere? Estas

³⁴ Por ejemplo, el periodista y conductor Clemente Cancela utiliza su cuenta de Instagram para promocionar un videojuego que está a la venta en un local de electrodomésticos. Esto no solo muestra que el target de sus seguidores está estudiado y segmentado, sino que más allá de que se sepa que se trata de una publicidad, resulta creíble que él *igual* habría jugado a ese videojuego: <https://www.instagram.com/p/BLInSZtj3yk/?taken-by=clementedeviaje>

características demuestran que hay rasgos distintivos en la configuración de la subjetividad que son diferentes a los de otras épocas.

De igual manera, siguiendo a Sibilia, así como la tecnociencia fáustica y las terapias genéticas apuntan hacia la corrección del *error* directamente interviniendo en el embrión, lo que permite eliminar la propensión a la falla en las generaciones presentes y futuras, es posible pensar que la tecnociencia fáustica en su dimensión virtual permite la corrección de *fallas* en la personalidad, a partir de la edición y construcción de un perfil en redes sociales acorde a cierto parámetro deseado por los sujetos. Asimismo, el dispositivo de normalidad que la autora retoma de Foucault para aplicarlo al dispositivo genético³⁵ puede ser pensado también en relación al Yo virtual: cómo se configura el dispositivo de normalidad en el perfil virtual, cómo se determina el *error*, cómo se lo repara o elimina, y la posibilidad de autopoiesis que, como se vio, permite el diseño de sí casi a gusto del creador de cada perfil virtual son preguntas que podrían guiar futuros análisis.

Es por lo expuesto anteriormente que resulta posible pensar en un recorrido en el que del *hombre-máquina* se desemboca, en cierto momento histórico, en lo que podría llamarse *cuerpo-avtar*. Esto es, si bien el cuerpo físico sigue siendo de capital importancia para la ejecución de la vida en su sentido biológico y social, este último no se agota allí, sino que también se desarrolla mediante el avatar. No son dos identidades escindibles más que analíticamente.

Finalmente, Sibilia (2008) sostiene acerca de la línea de fuga a la espectacularización de la vida que: "(...) quizá la verdadera megalomanía y la mayor de las excentricidades contemporáneas deban encontrar su camino en esa resistencia aparentemente humilde a las tiranías de la exposición, que todo lo degluten para convertirlo en espectáculo" (p. 313-314). Con esta conclusión, Sibilia se acerca bastante a los planteos de Debord y pareciera correr el mismo peligro que aquel en el rechazo de todo lo que se produzca en imágenes y a todas aquellas mediatizaciones a través de las que los sujetos despliegan su subjetividad. Es decir, aunque en el final de su libro afirme que "(...) Todo dependerá, probablemente, de lo que decidamos *hacer* con eso" (Sibilia, 2008, p. 314), pareciera correr el peligro de rechazar de plano todas esas manifestaciones por el mero hecho de ser fugaces o porque

³⁵ De acuerdo con Sibilia (2009): "(...) Así como el sexo conformó un principio de normalidad, aceitando profusamente los ejes centrales del capitalismo industrial, hoy se está configurando un nuevo principio de normalidad en el dispositivo genético. Con la prolijidad taxonómica propia de los procedimientos analógicos, los saberes prometeicos 'entomologizaban' las derivas subjetivas, clasificando en esquemas jerárquicos todos los tipos de perversiones y definiendo el concepto de normalidad a partir de esos desvíos. Ahora, las infinitas combinaciones genéticas se pueden rastrear a toda velocidad con los dispositivos digitales de nuestra tecnociencia. Esos aparatos incuban la promesa de detectar, de manera instantánea y aséptica, todos los errores susceptibles de reprogramación, a partir del estándar ideal definido estadísticamente como *normal*" (p. 172-173).

podrían llegar a ser mercancías, sin dar lugar a la comprensión del por qué o para qué de esas expresiones del Yo. Siguiendo a Groys (2014), el diseño “(...) no puede ser analizado exclusivamente en el contexto de una economía de la mercancía (...) Se puede hablar acerca del diseño del poder pero también del diseño de la resistencia o del diseño de los movimientos políticos alternativos (...)” (p. 33). Esto es, el diseño de sí y la llamada espectacularización de la personalidad no necesariamente deben ser entendidos como meras mercancías. Tanto es así que, como veremos a continuación, *cada uno es autor de su propio cadáver* (Groys, 2014).

“Las preguntas médicas, al médico, amigos. Yo no como x presión de tumor sobre duodeno. Cada caso es distinto” (@kireinatatemono, 2015). El 10 de abril de 2015 María Vázquez, conocida en Twitter como @kireinatatemono posteaba el que sería *su* último tuit. Ocho meses antes había sido diagnosticada de cáncer de ovarios con metástasis y, manifiestamente consciente de que las posibilidades de cura eran prácticamente nulas, había elegido transitar gran parte de su enfermedad -también- mediante su Yo virtual. Unos días antes de la muerte de María, su marido Sebastián se encargó de narrarles a los seguidores en Twitter cómo seguía la salud de ella: “Para los que se preguntan si Marie sufre: su cuerpo está acá, su cabeza más allá”. Su cuerpo estaba hospitalizado, su cabeza *más allá* y su Yo virtual sigue activo hasta hoy.

A la semana de haberse hecho cargo de la cuenta, Sebastián informó mediante una serie de tuits cómo habían sido los últimos días de María y actualiza, cuando lo cree necesario, cómo siguen su vida, la del hijo de ambos y el derrotero del libro póstumo que ella le escribió al niño durante los días que estuvo internada. En una de las series de posteos que escribió en ese entonces, Sebastián aclaraba a los seguidores: “4. Ya cumplido, paso a avisar que la cuenta seguirá activa, *in memoriam*, tal su deseo. Cada tanto una imagen, una frase, una historia. Algo”. Como el perfil de María es público y sus tuits continúan allí, es posible hacer una reconstrucción en *tiempo real* de Twitter lo que *fue* su Yo virtual, no solo en los meses que duró su enfermedad, sino en los años previos a ella.

Las cuentas en redes sociales que funcionan como *in memoriam*, es decir, que siguen activas después de la muerte física de su *dueño* permiten ver distintos modos de transitar los duelos y de abrir el interrogante acerca de si se trata de nuevos ritos vinculados a la muerte de las personas o si es una combinación de aquello y de lo que se analizó a lo largo de los capítulos anteriores, esto es, la posibilidad que brinda la tecnociencia fáustica en su vertiente teleinformática para que una parte del Yo pueda ser entendida como inmortal. Resulta interesante analizar cómo se configura ese Yo virtual al saber que es probable que quede eternizado en el espacio virtual.

“Qué sensación tan extraña y entrañable se siente con algunas de las personas que seguimos en Twitter, suena absurdo lo sé, pero lo estoy sintiendo ahora mismo en el cuerpo. Vidas contadas en pequeños cuadraditos que cambian de lugar a cada segundo y que mezclan la esencia con lo absurdo y lo banal. Vuelvo a entrar una vez más. @kireinatatemono. Miro su foto de perfil y su presencia digital me estruja la garganta. Hoy,

el cinismo, la lucha de egos aparecen como sombras torpes gracias a María que durante ocho meses nos enseñó mucho sobre el poder de contar con el corazón. Aunque sólo tengas 140 caracteres” (Rua, 2015). Esto es algo de lo que escribió la periodista de La Nación Martina Rua en su breve crónica sobre la muerte de María Vázquez. Esa *presencia digital* a la que refiere la periodista es también la imagen que, en mayor o menor medida, fue construida a voluntad por ese Yo virtual al que se hizo alusión a lo largo de los capítulos anteriores y que es también aquel que tiene la posibilidad de nunca abandonar el espacio virtual. Tanto es así que si lo desea, existirá aún después de la muerte del Yo real. Si bien la subjetividad en la edad de la técnica se conforma de un Yo virtual y un Yo real inescindibles, la novedad se presenta gracias a la tecnociencia de carácter fáustico: se trata de un Yo que desafía los límites de la vida, el tiempo y el espacio y que sobrevive a los rasgos biológicos de la persona. Esto es, la tecnociencia fáustica permite que el Yo, a través del avatar, viva aun después de que el cuerpo físico haya muerto. Si bien los sujetos tienen la posibilidad de elegir que su cuenta se cierre una vez que fallezcan, esto no es lo que suele ocurrir, como se verá a continuación. Y aun cuando decidan borrar permanentemente su cuenta, por ejemplo, de Facebook -en vida o como una decisión para cuando mueran- no toda la información del perfil virtual es eliminada. Así, la empresa asegura que puede demorar hasta 90 días en eliminar los datos almacenados en sistemas de copia de seguridad y que algunos registros pueden permanecer por tiempo indeterminado, aunque ya no asociados con datos identificatorios. Además, toda la información del Yo virtual que no se almacene en su perfil (como mensajes privados con otros usuarios, fotografías presentes en las Biografías de sus *amigos*, etcétera) permanecerá aún después de eliminada la cuenta de forma permanente.

Como se vio, para Paula Sibilia (2009) la tecnociencia de corte fáustico busca superar las limitaciones que derivan de la materialidad del cuerpo, ya que de acuerdo con la autora, las entiende “(...) como obstáculos orgánicos que restringen las potencialidades y ambiciones de los hombres. Uno de esos límites corresponde al eje temporal de la existencia” (p. 43). Si bien aquí la autora se refiere más específicamente a los intentos de la biotecnología de ampliar las capacidades del cuerpo humano y a las investigaciones orientadas a la creación de vida, es interesante pensar que esto ya ocurre, en cierta forma, en la teleinformática, dado que existe la posibilidad de extender las capacidades del cuerpo a través del Yo virtual y asimismo, de la facultad de *expandir la vida* a través del avatar (así, podría analizarse como una suerte de *preparación cultural* en la mentalidad de la época para la eventual ampliación de la vida por otros medios). En este sentido, Sibilia se pregunta si la propia muerte estaría amenazada de muerte, y para dar una respuesta retoma lo postulado por R.

U. Sirius, quien sostiene que para adaptarse a este panorama cada uno debe entenderse “(...) como patrones de información y descubriendo un modo de conservar eso” (citado en Sibilia, 2009, p. 44). Como se planteó anteriormente con Sloterdijk, es posible pensar en la superación del binarismo sujeto/objeto e incorporar la noción de informaciones para pensar en la configuración de la subjetividad en la edad de la técnica, y en este caso, para comprender los modos en que es posible construir un Yo virtual inmortal.

Vida virtual versus vida artificial

Para avanzar en la comprensión de los rasgos del Yo *eterno* de la edad de la técnica se vuelve imprescindible distinguir lo que aquí se entiende por Yo virtual de aquellos trabajos que refieren a la inteligencia artificial y que en general suelen hacer foco en el cerebro como órgano rector de *lo propiamente humano* y que no toman en cuenta la composición de la subjetividad y sus diversos rasgos. Así, algunos proyectos de inteligencia artificial postulan la necesidad de preservar toda la información existente en el cerebro humano. Por ejemplo, Sibilia cita a Herminio Martins, quien describe los modos en que dentro de algunas décadas será posible simular la vida mental de determinada persona a través de programas de computación³⁶. A diferencia de los postulados sobre inteligencia artificial que se centran en el análisis de la posibilidad de existir *como una mente sin el soporte del cerebro*, uno de los ejes de análisis del presente ensayo refiere a la descripción de una serie de hechos que ya ocurren: la subjetividad se configura con la posibilidad de que su Yo virtual sea inmortal, a la vez que esa identidad virtual que el sujeto construyó durante su vida³⁷ puede ser rastreada, visitada y analizada infinitas veces.

De acuerdo con Sibilia (2009), “(...) el cerebro existe en el cuerpo y el cuerpo existe en el mundo (...) dos sagaces obviedades que pueden desacreditar de un plumazo cualquier tentativa de hacer copias digitales de la inteligencia humana. O, al menos, cuestionar la dimensión de sus alcances” (p. 96). Si bien Sibilia (2009) está en desacuerdo con los proyectos de inteligencia artificial, también se sitúa en contra de todo intento de *vivir digitalmente*:

“Con su tenacidad orgánica, sin embargo, el cuerpo humano no deja de resistirse a la digitalización, se niega a someterse por completo a las tecnologías de la

³⁶ De este modo, de acuerdo con Sibilia (2009): “(...) Dentro de 40 años, todos los rasgos de la vida mental de una determinada persona podrán ser completamente simulados por programas de computación (...) y consecuentemente sería posible continuar existiendo como una mente sin el cerebro que antes soportaba la vida mental” (p. 49 y 50)

³⁷ Deberá analizarse cómo se da este juego Yo real-Yo virtual para las próximas generaciones, dado que las personas nacerán con la posibilidad de ya pertenecer al espacio virtual.

virtualidad. Aun así, en todo ese imaginario persiste el sueño de abandonar el cuerpo para irrumpir en un mundo de sensaciones digitales. Un universo 'virtual', que tiene a la luz eléctrica como materia prima y pretende ignorar las limitaciones que constriñen al cuerpo vivo (...)" (p. 78).

Así, para la autora no debería haber primacía de la información por sobre el cuerpo humano, y si bien aquí no se trata de despreciar al cuerpo, como sugiere Sibilia, no se debe dejar de lado que aquel existe en un mundo que hoy también está conformado por el espacio virtual. De esta forma, el Yo virtual habita el mundo y no puede ser entendido como equivalente a los proyectos de inteligencia artificial. Sin embargo, para Sibilia (2009),

"(...) No basta con mejorar sus condiciones de existencia y luchar contra las fuerzas hostiles de la naturaleza, como proponía el plan prometeico. En franco contraste con las ambiciones del proyecto científico moderno, estas características son nítidamente fáusticas, porque el nuevo sueño apunta mucho más lejos: busca la trascendencia del ser humano. Con ese objetivo en el horizonte, el cuerpo que interactúa íntimamente con esas vertientes de la tecnociencia contemporánea se compone de información, y sugiere una posible prescindencia de todo soporte orgánico y material para atravesar sin restricciones tiempos y espacios" (p. 81).

Por el contrario, en el presente trabajo no se trata de un rechazo al cuerpo o a *lo biológico*, sino de pensar híbridos posibles entre el cuerpo físico y el Yo virtual o las informaciones que superan las *limitaciones* del cuerpo. No se propone un *desprecio del cuerpo* sino analizar lo que sucede con él en la edad de la técnica, ya que en ella conviven cuerpo, mente e informaciones, tanto en el espacio *virtual* como en el *presencial*.

Sibilia (2009) se pregunta si es posible existir sin cuerpo, y sugiere que "(...) la respuesta afirmativa parece ser una de las propuestas de la nueva tecnociencia de cuño fáustico, con su horizonte de digitalización total y sus sueños de disolución de las materias más diversas en flujos de bits; en las señales electrónicas que se presentan como un 'fluido vital' universal, capaz de nutrir tanto a las máquinas como a los organismos virtualizados (...)" (p. 87).

Quizás haya que buscar cierto equilibrio entre el enamoramiento de los teóricos de la inteligencia artificial y la postura crítica que presenta Sibilia. Esto es, es posible pensar que el horizonte de digitalización no llevará necesariamente a la disolución total de las materias. En la misma línea que Sibilia, Crary sitúa a la descarga de toda información contenida en

los cerebros humanos en dispositivos digitales como uno de los objetivos de los *pensadores críticos contemporáneos*, quienes, según el autor, sostienen que no hay nada inalterable por la naturaleza, *ni siquiera la muerte*. Si bien esta clase de proyectos se apuntan a la idea de que existirá una suerte de descarga de información contenida en el cerebro para que permanezca registrada en una computadora (y sin mostrar con claridad cuál sería el objetivo de este procedimiento), a pesar de las diferencias recién mencionadas, no deja de tener algunos puntos de contacto con una de las hipótesis de esta tesina, esto es, que es posible que el Yo virtual siga existiendo después de que el cuerpo humano muera. Algunas de las semejanzas con estos proyectos se refieren a que aquellos postulan cierta simulación de la vida mental, un *como si* la persona siguiera viva, y asimismo refieren a procedimientos para *bajar* la información desde el cerebro hacia un *software*. Por el contrario, lo planteado en este trabajo apunta hacia la carga subjetiva del Yo, diseñada y construida por los sujetos, y que permanece aún más allá de la finitud física (y que en la mayoría de los casos se perpetúa más allá de la voluntad de la persona). Un ejemplo paradigmático que presenta rasgos de las posturas expuestas anteriormente es la red social “Eter9” (<https://www.eter9.com>), creada con el objetivo de reproducir la actividad *virtual* de los sujetos mediante un algoritmo. Si bien todavía se encuentra en *fase beta*, esta red social se presenta como un sitio de inteligencia artificial que intenta copiar las acciones de los Yoes virtuales y reproducirlas una vez que los sujetos mueren. Así, “Eter9” afirma que el Yo virtual permanece en el sistema e interactúa con el mundo *al igual que lo haría el individuo si estuviera presente*. Para que el comportamiento sea lo más exacto posible, “Eter9” indica a los usuarios que cuanto más interactúen en la red social, más *aprenderá* su *Counterpart* (una suerte de contraparte u homólogo). De esta manera, resulta interesante para comprender que no se trata de una mera *descarga de información*, sino que esta red social ofrece a las personas un espacio en el que se reproduzcan sus emociones, pensamientos y mensajes una vez que fallezcan. Así, si bien se trata de un programa basado en inteligencia artificial, también retoma lo trabajado en estas páginas, esto es, que los atributos subjetivos se construyen también en el espacio virtual.

Los vivos y los muertos

Siguiendo a Sibilia, así como el espacio digital *amplía las posibilidades de rastreo y colonización* de las prácticas de los sujetos, en el mismo movimiento el Yo virtual puede sedimentar esas marcas y condensarse eternamente ya que, como se mencionó, el espacio virtual puede nunca ser abandonado, y esto es así tanto para los vivos como para los muertos. Por un lado, porque aunque un sujeto decida no participar de la virtualidad,

siempre formará parte en mayor o menor medida (por ejemplo, a través de información suya que publiquen sus pares, empresas de diversa índole, o incluso el Estado). De la misma forma, aquel que construya su Yo virtual y luego pretenda eliminar toda esa información tampoco podrá, ya que no es posible dejar de pertenecer por completo al espacio virtual³⁸. Por su parte, las personas fallecidas también pueden seguir perteneciendo, como se dijo, mediante su Yo virtual. Al respecto, es interesante el planteo de Groys (2014) sobre el rol del autor en el ámbito artístico:

“(…) Como productor visual, uno opera en un espacio mediático en el que no hay una diferencia clara entre los vivos y los muertos ya que ambos están representados por personas igualmente artificiales (...) Lo mismo puede decirse sobre Internet como espacio que tampoco diferencia claramente entre vivos y muertos (...) Y es en este sentido que el campo del arte representa y expande la noción de sociedad, porque incluye no solo a los vivos sino también a los muertos e incluso a los que todavía no nacieron (...)” (p. 18-19).

Se puede establecer un paralelismo entre lo que plantea Groys sobre el campo del arte³⁹ y lo que sucede en Internet: siguiendo su línea argumental, vivos y muertos conviven en las redes sociales a través de sus Yoes virtuales y comparten un espacio social que tiene sus características propias. Asimismo, así como para Groys el arte expande la noción de sociedad, lo mismo puede decirse de Internet, donde hay un espacio que implícitamente está reservado para los que todavía no nacieron -pero van a pertenecer cuando lo hagan-, amén del espacio ocupado por vivos y por muertos. Además, así como el espacio virtual no diferencia entre vivos y muertos, también permite que unos y otros vivan eternamente en su sitio. Todos viven y pueden sobrevivir en el espacio digital, y muchas veces esto ocurre aunque quieran o no.

De acuerdo con Crary (2015), “Una de las muchas razones por las que las culturas humanas han asociado durante mucho tiempo el sueño con la muerte es que ambos demuestran la continuidad del mundo en nuestra ausencia” (p. 147). Siguiendo esta afirmación se podría agregar, entonces, al espacio virtual entre aquello que continúa funcionando aun cuando los sujetos no están en él. O bien, podría pensarse que no se trata

³⁸ Además de lo ya visto sobre la Eliminación de la cuenta, en los casos en que se decide Desactivar la cuenta toda la información de contacto es guardada por Facebook por si el sujeto decide volver a activarla.

³⁹ Groys aquí discute con el análisis sociológico del arte, el cual le resulta insuficiente porque “la sociología es una ciencia de lo viviente” y el arte “establece cierta igualdad entre vivos y muertos” (p. 19)

de una ausencia sino de todo lo contrario: una presencia que continúa más allá de la presencia o ausencia del Yo real, de su cuerpo físico. Es un espacio que puede nunca abandonarse completamente y que continúa funcionando cuando los individuos duermen o mueren y en donde el Yo virtual está presente permanentemente.

Como se vio en el Capítulo 4, el Yo virtual está constituido por una suma de informaciones, contraseñas, imágenes, *bits* y otras cualidades que serían inclasificables para la edad pre-técnica. Como tal, se trata de informaciones existentes y bajo dominio de ciertas empresas, pero siempre volcadas en esos espacios por un Yo real. Al igual que sostiene Groys (2014) para referirse al diseño de vanguardia, “(...) en la ciudad blanca del futuro, cada uno es autor de su propio cadáver, cada uno se vuelve un artista/diseñador que tiene una responsabilidad ética, política y estética con su propio entorno” (p. 32). El sujeto es autor de sí mismo: es creador de su Yo en vida y de su Yo eterno. De acuerdo con Groys (2014), “(...) La noción de colección permanente de arte lo dice todo: el archivo, la biblioteca y el museo prometían una permanencia secular, una infinitud material que sustituía la promesa religiosa de resurrección y vida eterna. Durante la época de la modernidad, el ‘cuerpo de la obra’ reemplazaba al alma como parte potencialmente inmortal del Yo (...)” (p. 88). El Yo virtual ofrece esa misma infinitud material a la que refiere Groys para hablar de los museos: si Dios ha muerto y se ha perdido la fe en la inmortalidad del alma, ahora se puede *confiar* en la inmortalidad del cuerpo-avatar, donde la subjetividad -o parte de ella- vivirá por siempre. La subjetividad está compuesta por informaciones, tanto en el Yo real como en el Yo virtual. Internet y las redes sociales digitales ofrecen la posibilidad de que esa información del Yo quede inmortalizada en el espacio virtual.

Asimismo, si bien Groys (2014) se refiere al archivo de obras de arte, algunas de las características que arroja también pueden ser trasladadas al espacio virtual: “(...) En cierto modo, el archivo le da al sujeto la esperanza de sobrevivir a su propia contemporaneidad y revelar su verdadero ser en el futuro porque el archivo promete mantener los textos o las obras de arte de este sujeto y hacerlos accesibles después de su muerte (...)” (p. 146-147). Así, el autor sostiene que contrario a lo que se cree, los archivos no son solo marcas del pasado en el presente, sino que fundamentalmente son las máquinas de transportar el presente hacia el futuro. De lo que se trata es, en definitiva, de una cuestión de presencia en la que el Yo se mantiene presente en un futuro del que no formará parte una vez que haya muerto, pero sí lo hará su Yo virtual.

Dejar morir y hacer sobrevivir

Groys retoma los análisis de Michel Foucault sobre el rol del Estado moderno, esto es, aquel que puede ser definido como el encargado de *hacer vivir y dejar morir* a las poblaciones. De acuerdo con Foucault, en las sociedades disciplinarias⁴⁰ el poder sobre la vida se organiza mediante las disciplinas del cuerpo y las regulaciones de la población. No obstante, siguiendo a Groys, *la supervivencia del individuo no está garantizada*. Es decir, si bien el Estado debe administrar la salud y condiciones de vida dignas para la sociedad, no puede intervenir en *la esfera privada de la muerte natural* (Groys, 2014, p. 150). Así, el filósofo se pregunta qué pasaría si existiera un Estado preocupado por *hacer vivir y no dejar morir*, es decir, un biopoder preocupado por eliminar la posibilidad de la muerte natural. El propio Groys sostiene que aunque este es un pensamiento utópico, también estuvo presente en autores rusos que manifestaban la necesidad de conseguir la inmortalidad individual para todos. El autor retoma a Nikolái Fiódorov⁴¹, cuyo proyecto consistía en “(...) la creación de condiciones tecnológicas, sociales y políticas bajo las cuales sea posible resucitar a toda la gente que alguna vez estuvo viva -aunque sea a través de medios tecnológicos y artificiales (...)” (Groys, 2014, p. 151). Si bien Fiódorov se refería a la posibilidad de revivir a todos aquellos que hubieran existido en algún momento de la historia, es posible pensar, siguiendo a este autor y a Groys -como también a Foucault- si lo planteado hasta aquí sobre la posibilidad de nunca abandonar el espacio virtual no se trata, en cierta medida, de un biopoder que -al igual que el poder disciplinario- deja morir a los sujetos, pero que asimismo *les permite sobrevivir -parcialmente-* a través de la existencia de sus Yoes virtuales. Es decir, en las etapas sociohistóricas descritas por Foucault, se habría pasado del *hacer morir y dejar vivir* de las sociedades de soberanía al *hacer vivir y dejar morir* de las sociedades disciplinarias, para llegar finalmente a una instancia de las sociedades de control en las que el biopoder *deja morir* -al cuerpo- y *hace (sobre)vivir* -al Yo

⁴⁰ Es ya conocida la teoría de Foucault (1977) acerca del biopoder, pero de todos modos puede sintetizarse en la siguiente cita del autor: “Concretamente, ese poder sobre la vida se desarrolló desde el siglo XVII en dos formas principales; no son antitéticas; más bien constituyen dos polos de desarrollo enlazados por todo un haz intermedio de relaciones. Uno de los polos, al parecer el primero en formarse, fue centrado en el cuerpo como máquina: su educación, el aumento de sus aptitudes, el arrancamiento de sus fuerzas, el crecimiento paralelo de su utilidad y su docilidad, su integración en sistemas de control eficaces y económicos, todo ello quedó asegurado por procedimientos de poder característicos de las *disciplinas anatomopolítica del cuerpo humano*. El segundo, formado algo más tarde, hacia mediados del siglo XVIII, fue centrado en el cuerpo-especie, en el cuerpo transido por la mecánica de lo viviente y que sirve de soporte a los procesos biológicos: la proliferación, los nacimientos y la mortalidad, el nivel de salud, la duración de la vida y la longevidad, con todas las condiciones que pueden hacerlos variar; todos esos problemas los toma a su cargo una serie de intervenciones y *controles reguladores*: una *biopolítica de la población* (...)” (p. 168)

⁴¹ Nikolái Fiódorovich fue un filósofo ruso nacido en el siglo XIX.

virtual-. Esto, asimismo, sigue la línea de lo postulado en capítulos anteriores acerca del rol que ocupa el cuerpo en la contemporaneidad: así, una hipótesis posible para una investigación futura podría estar vinculada con los modos en que opera el biopoder en relación con el desarrollo del espacio virtual.

Siguiendo a Groys (2014), “(...) Para Fiódorov, la inmortalidad no es un paraíso para las almas humanas sino un museo para los cuerpos vivientes. La inmortalidad cristiana del alma se reemplaza por la inmortalidad de las cosas o del cuerpo en el museo. Y la gracia divina es reemplazada por las decisiones curatoriales y la preservación tecnológica del museo” (p. 154). En el caso del Yo virtual, entonces, se puede pensar a la inmortalidad no como supervivencia del alma ni de un museo de cuerpos vivientes, sino de la eternidad de la subjetividad contenida en el cuerpo-avata. De acuerdo con Groys (2014), el biopoder *debe ser total*: “(...) El Estado ya no puede permitir que los individuos simplemente mueran en privado o que los muertos descansen en paz en sus tumbas. Los límites de la muerte deben ser superados por el Estado (...)” (p. 155). Esta sentencia, asimismo, puede ser puesta en relación con lo postulado en esta tesina acerca de la superación de la diferenciación espacio público/ámbito privado, y sobre la pérdida de poder soberano de los Estados nacionales. Así, si Groys sostiene que *los límites de la muerte deben ser superados por el Estado*, aquí se podría agregar que pueden ser superados no solo por el Estado, sino por la sociedad en general. Los Estados nacionales ya no son los únicos que administran el derecho a la vida y la posibilidad de la (in)mortalidad.

Siguiendo a Sibilia (2009) al referirse a la exposición *KörperWelten*, del anatomista alemán Gunther von Hagens (formada por cadáveres humanos en posturas casuales),

“Si admitimos que la técnica de la plastinación, toscamente analógica, de alguna manera ha logrado ‘inmortalizar’ el cuerpo, también hay que reconocer que ese cuerpo conservado para la eternidad no es más que un cadáver (...) si la intención es alcanzar realmente la *vida*, es claro que hay que conservar otra cosa, no basta con los órganos objetivados por las herramientas y los saberes de la antigua ciencia anatómica. Las técnicas digitales (...) se encargarán de perseguir esa inmortalidad de cuño fáustico (...)” (p. 65-66).

Esa *otra cosa* que hay que conservar -y que efectivamente se conserva- es, según lo planteado hasta aquí, esa carga subjetiva del Yo que vive en el espacio virtual.

Más allá de la corporalidad

Facebook ofrece la posibilidad de decidir con antelación qué hacer con los perfiles virtuales una vez que los sujetos mueren. Si bien una de las posibilidades es “Eliminar permanentemente la cuenta” pocas personas utilizan esa opción, ya sea porque no es una preocupación en sus vidas cotidianas o porque desconocen esa alternativa. Otra opción, quizá de las más frecuentes, es convertir el perfil de Facebook en una cuenta conmemorativa. En ese caso, se deberá elegir un *contacto de legado*, una suerte de *heredero virtual* que podrá postear un último mensaje y administrar el perfil conmemorativo. La red social informa que los *in memoriam* virtuales “proporcionan un lugar para que amigos y familiares se reúnan y compartan recuerdos de un ser querido que falleció” (“¿Qué pasará con mi cuenta de Facebook si fallezco?”, Servicio de Ayuda de Facebook). Otras características de los *in memoriam* de Facebook son que junto al nombre de la persona hay una aclaración sobre la cualidad de la cuenta, esto es, que es *en memoria de*; en algunos casos otras personas pueden compartir información en la biografía conmemorativa, y asimismo el contenido que haya compartido el Yo virtual permanece en Facebook y es visible para el público con el que se compartió. Otras aclaraciones del Servicio de Ayuda de Facebook indican que los perfiles conmemorativos no figuran en *espacios públicos* -como las sugerencias de “Personas que quizás conozcas” (Personas que quizás conozcas, Servicio de Ayuda de Facebook), recordatorios de cumpleaños o los anuncios- y asimismo, que nadie puede iniciar sesión en una cuenta conmemorativa, esto es, algo así como que nadie puede utilizar la identidad virtual de un sujeto que falleció. Sin embargo, es interesante pensar que la información que otros hayan compartido con esa persona -como conversaciones privadas- permanece en las cuentas de aquellos. Incluso si el perfil virtual no es convertido en *in memoriam* otras personas que conozcan la contraseña de ese individuo podrán acceder a ella y, nuevamente, resulta pertinente replantear lo trabajado hasta aquí: quién es ese Yo virtual y cómo debe ser pensado en función de lo postulado anteriormente sobre la posibilidad de inmortalidad *virtual*; asimismo, si ese Yo virtual es meramente una suma de accesos y contraseñas -por lo que cualquiera con esa clave podría acceder a la identidad virtual de un tercero- o si lo fundamental del Yo virtual es la carga subjetiva con que está formado. Como se planteó en la Introducción, qué es real y qué es falso no es objeto de este ensayo, sino algunos de los usos que permite la tecnociencia en la contemporaneidad. Como se dijo, la posibilidad de convertir un perfil de Facebook en *in memoriam* permite pensar si se trata de nuevos rituales vinculados a la muerte -como una suerte de *cementerio virtual*-, o si es una combinación de aquello y de una prolongación de la vida después de la muerte, donde hay un sujeto que *sigue ahí* gracias a la posibilidad que

brinda la tecnociencia fáustica en su vertiente teleinformática para que una parte del Yo pueda ser entendida como inmortal.

Si bien no es el objeto de esta tesina, antes de finalizar resulta interesante considerar algunas formas de transitar la muerte que habilita la virtualidad, ya que no se trata solo del modo en que un sujeto *sigue existiendo* a través de su Yo virtual, sino que hay múltiples prácticas vinculadas a la muerte, a las efemérides y a las conmemoraciones cuando una persona cercana o una personalidad pública fallece. En esos casos, muchos sujetos suelen compartir fotografías o textos que hacen alusión a la persona que murió y de cómo esto lo afecta emocionalmente. Incluso existen sitios web como “In Memoriam” (www.inmemoriam.is) donde se puede compartir con terceros la información sobre personas cercanas o celebridades que hayan fallecido, y donde asimismo otros pueden dejar sus mensajes y condolencias. Otro caso es el de “Duelia” (<https://www.duelia.org/>), una de las llamadas redes sociales *verticales*, ya que su objetivo es que los sujetos se registren para transitar duelos y padecimientos vinculados a enfermedades de sus seres queridos. Estas prácticas podrían enmarcarse, asimismo, dentro de lo descrito en el Capítulo 4 sobre cómo el Yo se construye en su faceta virtual también mediante cierta exposición de su intimidad y de su sufrimiento.

Un ejemplo que condensa los modos de transitar ciertos duelos en el espacio virtual y que asimismo muestra las formas de *inmortalidad* del Yo virtual lo presenta el caso del historietista Daniel Díaz, conocido como *Dani The O* y creador del *blog* “Hermoso por dentro” (<http://hermosopordentro.blogspot.com.ar/>). Daniel falleció repentinamente en 2008 (Adiós, Dani The O, s/f, Taringa) y su *blog* se convirtió, por la naturaleza de la comunidad⁴², en una suerte de obituario virtual espontáneo en el que sus seguidores comenzaron a dejar mensajes para el dibujante. En el último posteo de *Dani The O* se pueden leer los comentarios que sus lectores le fueron dejando, desde un primer momento en el que desconocían la noticia, pasando por la instancia en que otro dibujante posteoó que Daniel había sufrido un accidente cerebrovascular y que se encontraba internado, hasta que los seguidores se enteraron de su muerte. Uno de los lectores posteaba con ironía: “*me imaginé así que la gente que se muere no puede tener ningún contacto con el mundo que dejó, ninguno; excepto leer los comentarios de su blog*”. También, un ejemplo de cómo las redes sociales digitales funcionan como espacios en los que es posible expresar condolencias y exponer el sufrimiento lo muestra el siguiente mensaje: “*Pasaron más de 2 años desde tu muerte, y todavía sigo entrando a ver tu blog sin encontrar explicaciones. Y encima te sigo tratando de ‘vos’*”. Los mensajes son muchos y la mayoría están dirigidos a

⁴² Ver Capítulo 3 de esta tesina.

Daniel Díaz, mientras que otros tienen rasgos de comunidad que comparte un duelo. *“HOY ME ACORDÉ DE VOS. Y QUISE ENTRAR ACA. NO SÉ POR QUÉ PERO QUE ESTE LUGAR SIGA, ES COMO QUE UN POCO SIGAS AHÍ. TIENE MÁS SENTIDO QUE IR AL CEMENTERIO. UN SALUDO ESTÉS DONDE ESTÉS”*. Este último mensaje permite retomar el objeto de análisis de esta tesina, esto es, el estudio sobre el modo en que el Yo se prolonga más allá de su corporalidad gracias a las técnicas digitales hasta el punto en que su Yo virtual puede continuar su derrotero eternamente. Así como los sujetos pueden elegir qué quieren que suceda con sus perfiles virtuales una vez que mueran, como se vio, en muchos casos las personas mueren y sus perfiles permanecen activos como si aún estuvieran vivos, como en el ejemplo descrito más arriba. Esa permanencia eterna del Yo en su dimensión virtual es lo que se analizó hasta aquí sobre la tecnociencia de carácter fáustico que tiene lugar en la contemporaneidad. Antes de concluir es posible ver un último ejemplo que evidencia que este atributo fáustico de la técnica contemporánea no es exclusivo de Facebook, Twitter e Instagram, como ya se dijo, sino que es propio de la mayoría de las redes sociales digitales. En septiembre de 2014, Tomás Balmaceda, cuyo usuario de Twitter es @capitanintriga, escribió: “Mis hermanos acaban de descubrir que en el StreetView de mi casa de Campana está en la puerta mi hermana Pilar, que falleció en noviembre” (@capitanintriga, 2014). Google StreetView es una herramienta que registra mediante fotografías de alta calidad una enorme cantidad de calles de todo el mundo. Así, permite recorrer las ciudades que se hayan adherido al sistema y, si bien una de sus principales políticas es *blurear* los rostros y las patentes de los autos que aparezcan en las fotografías, no deja de mostrar al espacio virtual como habitable, un espacio que habitan tanto vivos como muertos.

“Me senté con mi sobrina de 5 años e intenté explicarle qué es Internet. Ella nunca escuchó hablar de ‘Internet’, pero es enorme con Skype”, enuncia el periodista Paul Miller hacia el final del artículo en el que narra su año desconectado de *lo virtual* (Miller, 2013). Esta declaración permite ilustrar algunos de los postulados iniciales presentados en esta tesina y, asimismo, posibilita continuar con las reflexiones acerca de las problemáticas aquí trabajadas. Así, al comienzo de este ensayo se resaltó la diferencia entre el modo de vincularse con la virtualidad en los inicios del siglo XXI y cómo se da esa relación en la segunda década del mismo siglo. Es decir, que aquello que se percibía como una separación entre *lo virtual* y *lo físico* ya no se experimenta de ese modo sino que toda experiencia subjetiva se encuentra, en alguna instancia, atravesada por lo virtual. Así, *lo virtual* y *lo real* son indivisibles en la vida humana contemporánea. La sobrina de 5 años de Paul Miller es experta utilizando la plataforma Skype pero *nunca escuchó hablar de Internet* porque en la infancia no se escuchan reflexiones acerca del espacio y tiempo en que se percibe el mundo, sino que aquel es percibido e interpretado como *natural, dado*.

Esta tesina se desarrolló en cinco capítulos concatenados, lo que permitió el abordaje del objeto de estudio a través de la separación analítica de los distintos temas que lo conforman, al tiempo que posibilitó recuperar las diferentes vinculaciones entre ellos.

En vistas de acercar comentarios finales resulta pertinente hablar en términos de probabilidad, debido a lo contemporáneo del tema trabajado. Para ello resulta interesante retomar brevemente algunos de los puntos expuestos en las páginas anteriores, en las que se exploró la construcción de subjetividad en la contemporaneidad bajo la posibilidad de que el Yo virtual permanezca *eternamente* en el espacio digital. Así, entendiendo a éste como un sitio habitable en el que se prolonga la vida humana, se analizó de qué manera se conforma un espacio que tiene rasgos de *lo público* y *lo privado*, esto es, donde cada perfil pertenece a sujetos individuales, pero donde al mismo tiempo la información está disponible para quien quiera acceder a ella y por el que también pasa la constitución de la vida pública de las personas. Asimismo, se postuló un análisis posible para la comprensión de las categorías de tiempo y espacio, las que pueden ser repensadas a la luz del espacio virtual como un sitio específico donde, como se dijo, la vida cotidiana sucede. Otra de las aristas a partir de las que se abordó el objeto de estudio fue la configuración de los cuerpos y subjetividades en las sociedades de control, esto es, las formas en que es posible pensar a un Yo que se encuentra atravesado virtual y tecnológicamente. Siguiendo a Sloterdijk, se describió a la subjetividad como compuesta por informaciones y se analizó la forma en que

el espacio virtual ofrece la posibilidad de que esas informaciones del Yo permanezcan inmortalizadas. Así, siguiendo a Groys, cada sujeto es autor de su Yo virtual mediante la autonarración y el diseño de sí y esto lo convierte, asimismo, en *autor de su propio cadáver*, ya que cuando ese individuo muera, lo que haya construido en sus perfiles virtuales permanecerá *inmortalizado*. En consonancia con ello, otros elementos son pasibles de ser destacados, como lo postulado acerca de que el espacio virtual permite nuevos modos de transitar los duelos a la vez que la tecnociencia fáustica en su vertiente teleinformática brinda la posibilidad de que, como se dijo, una parte del Yo pueda ser entendida como inmortal. Asimismo, estos planteos recuperan una de las preguntas iniciales de esta tesina, esto es, de qué maneras se configuran las subjetividades contemporáneas cuando se vuelven conscientes de la posibilidad de que su Yo virtual permanezca eternizado. El autodiseño virtual habilita, asimismo, que los sujetos puedan elegir qué sucederá con sus perfiles virtuales una vez que mueran, y esto muchas veces significa que esos perfiles permanecerán activos.

Finalmente, es interesante retomar lo apuntado en el Capítulo 5 a partir del caso de la red social “Eter9”. La promesa del sitio es la posibilidad de reproducir todo el contenido que los individuos hayan volcado en él durante su vida para de esta forma actuar *como si* la persona aún viviera. Este ejemplo resulta paradigmático, ya que permite situarlo en una suerte de membrana entre lo discutido sobre inteligencia artificial y lo trabajado aquí, es decir, que en la edad de la técnica los atributos subjetivos se construyen también en el espacio virtual. Así, “Eter9” puede ser criticado por la pérdida de la corporalidad y la reproducción de las actitudes virtuales *porque sí* -en la línea de lo postulado por Sibilia acerca de los proyectos de inteligencia artificial-, pero también puede ser analizado como un sitio que muestra que los sujetos habitan el espacio virtual a la vez que construyen su subjetividad -también- en él. Nuevamente, debido a la contemporaneidad y naturaleza del tema analizado, no se trata de presentar reflexiones concluyentes sino que resulta pertinente realizar comentarios finales sin procurar que estos resulten definitivos.

Referencias bibliográficas

- **CRARY, J. (2015).** *24/7: el capitalismo tardío y el fin del sueño*. Buenos Aires: Paidós.
- **CRIADO, E. (s/f).** "Habitus", en *Diccionario Crítico de Ciencias Sociales*. Recuperado de: <https://pendientedemigracion.ucm.es/info/eurotheo/diccionario/H/habitus.htm>
- **DEBORD, G. (1992).** *La sociedad del espectáculo*. Buenos Aires: La marca editora.
- **DELEUZE, G. (1990).** "Posdata sobre las sociedades de control", en *El lenguaje libertario*. Buenos Aires: Editorial Terramar.
- **DÍAZ NAFRIA, J.M. (2009, febrero, 20).** "Autopoiesis", *Glossarium-BITri*. Recuperado de: <http://glossarium.bitrum.unileon.es/Home/autopoiesis>. Consultado en septiembre de 2016.
- **FOUCAULT, M. (1977).** "Derecho de muerte y poder sobre la vida", en *Historia de la sexualidad. Volumen I*. México: Siglo XXI Editores.
- **FOUCAULT, M. (1980).** "Conferencias cuarta y quinta", en *La verdad y las formas jurídicas*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- **GALIMBERTI, U. (2001).** "Psiche y techné", en *Revista Artefacto. Pensamientos sobre la técnica N° 4*. Buenos Aires. (Material del Seminario de Informática y Sociedad, cátedra Christian Ferrer, publicado en 2014).
- **GIBERT-GALASSI, J. y CORREA, B., (2001).** "La Teoría de la Autopoiesis y su Aplicación en las Ciencias Sociales. El caso de la interacción social", en *Cinta Moebio*. Recuperado de: <http://www.revistas.uchile.cl/index.php/CDM/article/viewFile/26292/27592>. Consultado en septiembre de 2016.
- **GOFFMAN, E. (1959).** *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires: Amorrortu Editores. Obtenido de: http://investigacionsocial.sociales.uba.ar/files/2013/03/Goffman_La-presentaci%C3%B3n-de-la-persona.pdf. Consultado en abril de 2016.

- **GROYS, B. (2014).** *Volverse público: Las transformaciones del arte en el ágora contemporánea*. Buenos Aires: Caja Negra Editora.
- **HABERMAS, J. (1994).** *Historia y crítica de la opinión pública*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- **MUMFORD, L. (1982).** “Preparación cultural”, en *Técnica y civilización*. Madrid: Editorial Alianza. (Material del Seminario de Informática y Sociedad, cátedra Christian Ferrer, publicado en 2014).
- **SCHMUCLER, H. (1996).** “Apuntes sobre el tecnologismo o la voluntad de no querer”, en *Revista Artefacto. Pensamientos sobre la técnica N° 1*. Buenos Aires.
- **SIBILIA, P. (2008).** *La intimidad como espectáculo*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- **SIBILIA, P. (2009).** *El hombre postorgánico: Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- **SLOTERDIJK, P. (2000).** *Normas para el parque humano*. Madrid: Ediciones Siruela.
- **SLOTERDIJK, P. (2001).** “El hombre operable”, en *Revista Artefacto. Pensamientos sobre la técnica N° 4*. Buenos Aires.

Otras fuentes consultadas

- “Adiós, Dani The O”, s/f, *Taringa*. Recuperado de: <http://www.taringa.net/posts/noticias/1137333/Adios-Dani-The-O.html>. Consultado en abril de 2016.
- **Aguirre de Cárcer, S. (2014, septiembre, 17).** “La política del ‘nombre real’ enfrenta a Facebook con transexuales y drag queens”, *Billion Bytes*. Recuperado de: <http://billionbytes.es/politica-nombre-real-enfrenta-facebook-lgbt-5910>. Consultado en octubre de 2016.

- **@capitanintriga, (2014, septiembre, 25).** “Mis hermanos acaban de descubrir que en el StreetView de mi casa de Campana está en la puerta mi hermana Pilar, que falleció en noviembre”. [tuit]. Recuperado de: <https://twitter.com/capitanintriga/status/515279642383888384>. Consultado en julio de 2015.
- **Castrillón, M. (2015, marzo, 26).** “Redes locas: cada vez más específicas y sofisticadas”, *La Nación*. Recuperado de: <http://www.lanacion.com.ar/1779109-redes-sociales-verticales-comunidades-cada-vez-mas-especificas-y-sofisticadas>. Consultado en junio de 2015.
- “Claudia Piñeiro leyó su muerte en Wikipedia y ahora rastrean al autor” (2014, octubre, 28), *Clarín*. Recuperado de: http://www.clarin.com/sociedad/Claudia-Pineiro-muerte-Wikipedia-rastrean_0_1238276345.html. Consultado en junio de 2015.
- **Cortés, M. (2014).** La construcción de la subjetividad en Facebook (Tesina de grado N° 3270 - Ciencias de la Comunicación Social)
- “¿Cuáles son los países más poblados del mundo?” (2015, agosto, 1°), *Europapress*. Recuperado de: <http://www.europapress.es/internacional/noticia-cuales-son-paises-mas-poblados-mundo-20150801082933.html>. Consultado en diciembre de 2015.
- **Dagfal, A. (2016, septiembre, 8).** Conferencia sobre Jacques Lacan en “Momentos del estructuralismo 1966-2016”: <http://ifargentine.com.ar/jornadas-momentos-del-estructuralismo-1966-2016/>
- “El costado oscuro de estar conectado” (2015, abril, 24), *Página 12*. Recuperado de: <https://www.pagina12.com.ar/diario/sociedad/3-271254-2015-04-24.html>. Consultado en julio de 2015.
- **Esteban, P. (2016, septiembre, 14).** “El mundo virtual no es paralelo al presencial, es su prolongación”. *Página 12*. Recuperado de: <https://www.pagina12.com.ar/diario/ciencia/19-309327-2016-09-14.html>. Consultado en septiembre de 2016.
- **Facebook** (2015, enero, 30), “Política de datos”. Recuperado de: <https://es-la.facebook.com/privacy/explanation#>. Consultado en enero de 2016.

- “Facebook llegó a 1000 millones de usuarios conectados en un solo día” (2015, agosto, 27), *La Nación*. Recuperado de: <http://www.lanacion.com.ar/1822778-facebook-llego-a-1000-millones-de-usuarios-conectados-en-un-solo-dia>. Consultado en diciembre de 2015.
- **Facebook, Servicio de Ayuda.** “¿Cómo puedo publicar contenido en mi biografía?” s/f. Recuperado de: https://www.facebook.com/help/170116376402147?helpref=hc_fnav. Consultado en mayo de 2016.
- **Facebook, Servicio de Ayuda.** “¿Cómo se decide qué historias se muestran en la sección de noticias?” s/f. Recuperado de: <https://www.facebook.com/help/166738576721085>. Consultado en mayo de 2016.
- **Facebook, Servicio de Ayuda.** “¿Cuál es la diferencia entre desactivar y eliminar mi cuenta?” s/f. Recuperado de: https://www.facebook.com/help/125338004213029?helpref=faq_content. Consultado en junio de 2016.
- **Facebook, Servicio de Ayuda.** “Personas que quizás conozcas, Servicio de Ayuda de Facebook” s/f. Recuperado de: <https://es-la.facebook.com/help/501283333222485/>. Consultado en mayo de 2016.
- **Facebook, Servicio de Ayuda.** “¿Qué pasará con mi cuenta de Facebook si fallezco?” s/f. Recuperado de: <https://www.facebook.com/help/103897939701143>. Consultado en julio de 2016.
- **Fernández, L. (2016, septiembre, 22).** Conferencia sobre Jacques Derrida en “Momentos del estructuralismo 1966-2016”: <http://ifargentine.com.ar/jornadas-momentos-del-estructuralismo-1966-2016/>
- **García, J. (2014, junio, 11).** “Las redes sociales más usadas en el mundo”. *Ámbito Financiero*. Recuperado de: <http://ambito-financiero.com/redes-sociales-mas-usadas-mundo/>. Consultado en junio de 2015.

- **@kireinatatemono, (2015, abril, 10).** “Las preguntas médicas, al médico, amigos. Yo no como x presión de tumor sobre duodeno. Cada caso es distinto” [tuit]. Recuperado de: <https://twitter.com/kireinatatemono/status/586564540885835776?lang=es>. Consultado en junio de 2015.
- **@kireinatatemono, (2015, abril, 20).** “Para los que se preguntan si Marie sufre: su cuerpo está acá, su cabeza más allá” [tuit]. Recuperado de: <https://twitter.com/kireinatatemono/status/590340216516440065>. Consultado en junio de 2015.
- **@kireinatatemono, (2015, abril, 24).** “4. Ya cumplido, paso a avisar que la cuenta seguirá activa, in memoriam, tal su deseo. Cada tanto una imagen, una frase, una historia. Algo.” [tuit]. Recuperado de: <https://twitter.com/kireinatatemono/status/591772752023035905>. Consultado en junio de 2015.
- **Miller, P. (2013, mayo, 1º).** “I’m still here: back online after a year without the internet” [“Todavía estoy aquí: en línea después de un año sin Internet”], *The Verge*. Recuperado de: <http://www.theverge.com/2013/5/1/4279674/im-still-here-back-online-after-a-year-without-the-internet>. Consultado en octubre de 2016.
- **Nieuwenhuys, C (2015).** Exposición “El Laberinto de Puertas como colofón de Nueva Babilonia” en el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía - Madrid - 21 de octubre de 2015 al 29 de febrero de 2016. Visitado el 1º de febrero de 2016: <http://www.museoreinasofia.es/exposiciones/constant-nueva-babilonia>
- “Orange Rebuilds Paris's Pont des Arts Digitally to Recognize 'Love Locks'” [Orange reconstruye digitalmente el Puente de las Artes de París para reconocer los “Candados del amor”] (2015, marzo, 25), *Creativity*. Recuperado de: <http://creativity-online.com/work/orange-relock-love-by-orange/40179>. Consultado en junio de 2015.
- **Rosania, P. (2015, enero, 22).** “Mientras no estabas...” [Mensaje en un blog]. Recuperado de: <https://blog.twitter.com/es/2015/mientras-no-estabas>. Consultado en julio de 2015.

- **Rua, M. (2015, abril, 21).** “El final de María: la agonía contada por Twitter”. *La Nación*. Recuperado de: <http://www.lanacion.com.ar/1786359-el-final-de-maria-la-agonia-contada-por-twitter>. Consultado en julio de 2015.
- “Sacarán definitivamente los ‘candados del amor’ en París” (2015, mayo, 29), *Clarín*. Recuperado de: http://www.clarin.com/sociedad/Paris-retiraran-candados-Pont-Arts_0_1366063692.html. Consultado en junio de 2015.
- **Twitter, Centro de Ayuda.** “La cronología de Twitter”. s/f. Recuperado de: <https://support.twitter.com/articles/230579>. Consultado en mayo de 2016.